



TUGAS AKHIR - RD141558

**PERANCANGAN ANIMASI SERIAL 3 DIMENSI TENTANG KESEHATAN
GIGI “ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD” UNTUK SISWA SEKOLAH
DASAR**

AFRIZAL AMRI RAHMAN
3412100128

Dosen Pembimbing
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016



UNDERGRADUATE THESES - RD141558

**THE DESIGN OF SERIAL ANIMATION 3 DIMENSION ON DENTAL
HEALTH " ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD" FOR PRIMARY**

AFRIZAL AMRI RAHMAN
3412100128

Concelor Lecturer
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGNS
Faculty of Civil Engineering and Planning
Institute of Technology Tenth November
Surabaya 2016

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN ANIMASI SERIAL 3 DIMENSI TENTANG KESEHATAN
GIGI “ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD” UNTUK SISWA SEKOLAH
DASAR

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memnuhi syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)
Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produksi Industri
Fakultas Teknis Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :
Afrizal Amri Rahman
NRP. 3412100128

SURABAYA, 25 JULI 2016
Periode Wisuda: 114 (September 2016)



Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Produk Industri

Elva Zulaikha, ST., MSn., Ph.D
NIP: 19751014 200312 2001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Rahmatsvam Lakoro, S.Sn., MT
NIP: 19760907 200112 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Afrizal Amri Rahman

NRP : 3412100128

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN ANIMASI SERIAL 3 DIMENSI TENTANG KESEHATAN GIGI “Adri at the Undermouth World” UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR “** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan kerja praktek dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan kerja praktek ini dibatalkan.

Surabaya, 29 Juli 2016
Yang membuat pernyataan

Dibubuhi

(AFRIZAL



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul : Perancangan Animasi Serial 3 Dimensi Tentang Kesehatan Gigi ‘Adri at the Undermouth World’ Untuk Siswa Sekolah Dasar.

Tugas Akhir ini merupakan syarat kelulusan yang sifatnya wajib bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan baik yang sengaja maupun tidak, untuk itu mohon kritik dan saran untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga dapat bermanfaat untuk kita semua.

Hormat Kami.

Afrizal Amri Rahman

NRP : 3412100128

PERANCANGAN ANIMASI SERIAL 3 DIMENSI TENTANG KESEHATAN GIGI “ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD” UNTUK SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : Afrizal Amri Rahman
NRP : 3412100128
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

ABSTRAK

Usia 4- 12 tahun merupakan usia perpindahan gigi dari gigi susu hingga gigi permanen. Pada fase tersebut, sangat dibutuhkan perawatan gigi dan mulut salah satunya adalah dengan menggosok gigi. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menarik agar anak-anak tertarik dan penasaran untuk belajar.

Metode penelitian ini memakai pendekatan pada anak-anak dan wawancara dari dokter-dokter dan perawat, hingga menciptakan sebuah media belajar berupa animasi berdurasi sepuluh menit yang mengangkat cerita fantasi seputar kesehatan gigi dan mulut. Animasi pada akhir episodenya akan ada pembelajaran singkat mengenai kesehatan gigi dan mulut, mulai dari penyakit hingga isu-isu kesehatan gigi di masyarakat.

Dari hasil riset yang telah dilakukan dan telah di uji coba kepada anak-anak, menyatakan bahwa anak-anak menyukai sesuatu yang menarik perhatiannya, salah satunya adalah sebuah animasi yang mengandung unsur fantasi dan aksi. Dalam penelitiannya pula mendapatkan hasil bahwa animasi pada anak-anak masih sangat disukai dan merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif. Dan diharapkan untuk dikembangkan dan mampu memberi dampak positif kepada anak-anak

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kesehatan Gigi, Animasi, Serial, Aksi

***THE DESIGN OF SERIAL ANIMATION 3 DIMENSION ON DENTAL
HEALTH " ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD" FOR PRIMARY***

Name : Afrizal Amri Rahman
Student ID : 3412100128
Major of Study : Industrial Product Design FTSP-ITS
Concelor Lecturer : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

ABSTRACT

4- 12 years of age is the age of the gearshift from baby teeth to permanent teeth. In this phase, much needed dental care and oral one is to brush their teeth. Of these problems, the need for an interesting learning media that children are interested and curious to learn.

The research method is using the approach in children and interviews of doctors and nurses, to create a learning media in the form of ten-minute animated fantasy stories that raised about the health of your teeth and mouth. Animation at the end of the episode, there will be a short learning about oral health, ranging from disease to dental health issues in the community.

From the results of the research that has been done and has been tested to the children, stating that children love anything that caught his attention, one of which is an animation that contains elements of fantasy and action. In his research also get the result that the animation in children is still well-liked and is one that is quite effective learning media. And is expected to be developed and able to give a positive impact on children

Keywords: Media Education, Dental Health, Animation, Series, Action

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1	LATAR BELAKANG	18
1.2	IDENTIFIKASI MASALAH	24
1.3	RUMUSAN MASALAH	24
1.4	MAKSUD DAN TUJUAN	24
1.5	RUANG LINGKUP	25
2.1.1.	Ruang Lingkup Output / Luaran	25
2.1.2.	Ruang Lingkup Metode.....	25
2.1.3.	Ruang Lingkup Literatur.....	25
2.1.4.	Ruang Lingkup Masalah	25
2.1.5.	Metode Penelitian.....	26
1.6	METODE PERANCANGAN.....	26

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1.7	SISTEMATIKA PENULISAN	27
2.1.	LANDASAN TEORI	29
2.1.1.	Penyuluhan Kesehatan Gigi	29
2.2.	MEDIA PEMBELAJARAN	31
2.3.	PENENTUAN CERITA	32
2.4.	PENCIPTAAN KARAKTER.....	33
2.4.1.	Archetype	33
2.4.2.	Mambuat Biodata Karakter	34
2.4.3.	Style Karakter.....	34
2.4.4.	Moodboard	34
2.4.5.	Siluet dan Bentuk	35
2.4.6.	Warna	36
2.4.7.	Pallette Warna	39
2.4.8.	Atribut Khas Karakter	40

2.5.	BUKU PANDUAN ANIMATION MOVIE	41
2.5.1.	Animasi Komputer	41
2.5.2.	Komponen Penyusun Animasi	42
2.6.	STUDI EKSISTING	54
2.6.1.	Upin dan Ipin Episode Gosok tak Gosok Gigi	54
2.6.2.	Animasi Indie Altitude Alto	57
2.6.3.	Serial Animasi Adit Sopo Jarwo Edisi Perang	60
2.6.4.	KidsHealth – How The Body Works “Learn About Teeth”	62

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	METODE PENELITIAN	65
3.1.1.	Metode Wawancara Mendalam	65
3.1.2.	Metode Observasi	65
3.1.3.	Metode Etnografi	65
3.1.4.	Metode Simulasi	66
3.1.5.	Metode Eksperimen	66
3.2.	DIAGRAM ALUR PENELITIAN	67
3.3.	HASIL PENELITIAN	68
3.3.1.	Metode Wawancara Mendalam	68
3.2.2.	Hasil Tanya Jawab dengan Narasumber Kesehatan Gigi.	71
3.2.3.	M	75
3.2.4.	Metode Simulasi “Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut”	76
3.2.5.	Metode Eksperimen Animasi	78
3.2.6.	Metode Studi Eksisting	79
3.7.	FORMULASI PERMASALAHAN	81
3.8.	FORMULASI KEBUTUHAN	82

BAB IV KONSEP DESAIN

4.5.2.	Brainstorming Cerita	87
4.5.3.	Protokol	88
4.6.	SINOPSIS CERITA	89
4.7.	NARASI	92
4.7.1.	Kerangka Cerita Episode 1 : Awal Petualangan	94

4.7.2.	Episode 1 : Awal Petualangan.....	95
4.7.3.	Kerangka Cerita Episode 2 : Serangan Kuman.....	97
4.7.4.	Episode 2 : Serangan Kuman.	98
4.7.5.	Kerangka Cerita Episode 3 : Pejuang Gigi Beraksi!!.....	100
4.7.6.	Episode 3 : Pejuang Gigi Beraksi!!.....	101
4.7.7.	Kerangka Cerita Episode 4 : Rawa Kuning	103
4.7.8.	Episode 4 : Rawa Kuning.....	104
4.7.9.	Kerangka Cerita Episode 5 : Bukit Karang.....	106
4.7.10.	Episode 5 : Bukit Karang	107
4.7.11.	Kerangka Cerita Episode 6 : Bukit Karang part 2.....	110
4.7.12.	Episode 6 : Bukit Karang part 2.....	111
4.7.13.	Kerangka Cerita Episode 7 : Kota Seri Beracun	114
4.7.14.	Episode 7 : Kota Seri Beracun	115
4.7.15.	Kerangka Cerita Episode 8 : Kota Seri Berdarah.....	117
4.7.16.	Episode 8 : Kota Seri Berdarah.....	118
4.7.17.	Kerangka Cerita Episode 9 : Lembah Gigi Rapuh.....	120
4.7.18.	Episode 9 : Lembah Gigi Rapuh	121
4.7.19.	Kerangka Cerita Episode 10 : Flouraider.....	123
4.7.20.	Episode 10 : Flouraider	124
4.7.21.	Kerangka Cerita Episode 11 : Khong Chuan, Sang Bandit	126
4.7.22.	Episode 11 : Khong Chuan, Sang Bandit.....	127
4.7.23.	Kerangka Cerita Episode 12 : Akhir Perjalanan (End Session 1)...	129
4.7.24.	Episode 12 : Akhir Perjalanan (End Session 1)	130
4.8.	SKENARIO CERITA	132
4.9.	STORYBOARD	132
4.10.1.	Kamar Adri.....	132
4.10.2.	Dapur.....	133
4.10.3.	Museum Kesehatan Gigi	134
4.10.4.	Ruang Misterius	135
4.10.5.	Portal Lorong Dimensi	136
4.10.6.	Kota Taring	137

4.11.1.	Profil Karakter.....	138
4.12.1.	Karakter.....	171
4.12.2.	Environment.....	180
4.13.1.	Material	186
4.13.2.	Lighting.....	189

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1.	JUDUL LOGO DAN ANIMASI.....	196
5.2.	KARAKTER ANIMASI.....	196
5.2.1.	Adri Rahardian Putra.....	197
5.2.2.	Beril Anindita Putri.....	198
5.2.3.	Amzar Permana Putra	199
5.2.4.	Dewi Nuria Rahmatiani.....	200
5.2.5.	Si Graham	201
5.2.6.	Khong Chuan	202
5.2.7.	Flouraider	203
5.2.8.	Pak Hendra Pemilik Museum.....	204
5.2.9.	Pak Hendra Pemilik Museum.....	205
5.3.	ENVIRONMENT	207
5.3.1.	Rumah Adri.....	207
5.3.1.2.	Koridor Lantai Dua	207
5.3.2.	Museum Kesehatan Gigi	209
5.3.3.	Undermouth World (Dunia Bawah Mulut).....	211
5.4.	PROPERTI	214
5.4.1.	Furnitur Kamar Adri	214
5.4.2.	Furnitur Kamar Makan.....	215
5.4.3.	Senjata-senjata.....	216
5.5.	PROSES PEMBUATAN.....	221
5.5.1.	Pembuatan Karakter	221
5.5.2.	Pembuatan Environment	223
5.5.3.	Pembuatan Properti	225
5.5.4.	Animasi	226

5.5.5.	Pos Produksi.....	228
--------	-------------------	-----

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1.	KESIMPULAN.....	230
------	-----------------	-----

6.2.	SARAN.....	230
------	------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1. Tabel angka permasalahan gigi di Indonesia.....</i>	<i>5</i>
<i>Gambar 1.2. Gambar Pemetaan Permasalahan gigi di Indonesia.....</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 1.3. Data Statistika Penyebab Permasalahan Gigi.</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 2.1. Contoh Moodboard(sumber : pinterest.com).....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar2.2. Contoh Moodboard (sumber : pinterest.com).....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar2.3. Contoh warna Monokrom.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar2.4. Contoh warna Analog.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar2.5. Contoh warna Komplemen.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar2.6. Contoh warna Split Komplemen.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar2.7. Contoh warna Split Komplemen.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar2.8. Contoh warna pallete.....</i>	<i>25</i>
<i>Gambar2.9. Contoh warna pallete</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 210. Cuplikan Upin dan Ipin</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 2.11. Bumper Akhir dengan Logo Altitude Alto.....</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 2.12. Bumper Akhir dengan Adit Sopo Jarwo.....</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 2.13. Film Serial Animais Kids Health</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 3.1. Pelaksanaan Penelitian Eksperimen.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.2. Bagan Pembentukan Keyword.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 3.3 Bagan Kesimpulan Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 3.4 Moodboard Environment Kamar Adri.....</i>	<i>117</i>
<i>Gambar 3.5 Moodboard Properti Kamar Adri.....</i>	<i>118</i>
<i>Gambar 3.6 Moodboard Environment Ruang Makan.....</i>	<i>118</i>
<i>Gambar 3.7 Moodboard Properti Ruang Makan.....</i>	<i>120</i>
<i>Gambar 3.8 Moodboard Environment Museum Kesehatan Gigi.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.9 Moodboard Environment Ruang Misterius.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.10 Moodboard Environment Altar Gigi.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.11 Moodboard Environment Kota Taring.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.12.Moodboard Karakter Adri</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.13. Sketsa Awal Karakter Adri.....</i>	<i>63</i>

<i>Gambar 3.14. Moodboard Karakter Beril.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.15. Sketsa Awal Karakter Beril.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.16. Moodboard Karakter Amzar.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.17. Sketsa Awal Karakter Amzar.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.18. Moodboard Karakter Si Graham.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.19. Sketsa Awal Karakter Si Graham.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.20. Moodboard Karakter Khong Chuan.</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.21. Sketsa Awal Karakter Khong Chuan.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.22. Moodboard Karakter Flouraider.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.23. Sketsa Awal Karakter Flouraider.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.24. Moodboard Karakter Bu Dewi.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.25. Sketsa Awal Karakter Bu Dewi.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.26. Moodboard Karakter Pak Hendra.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.27. Sketsa Awal Karakter Pak Hendra.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.28. Moodboard Karakter Profesor Rudi.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.29. Sketsa Awal Karakter Pak Hendra.....</i>	<i>63</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengetahuan mengenai perilaku menjaga kesehatan perlu diajarkan sejak dini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, kemauan hingga menjadikan sebuah kebiasaan yang sehat agar dapat mengurangi jumlah penyakit sejak dini. Hal ini dijelaskan dari sebuah resolusi dari 60th World Health Assembly (WHA) oleh WHO (2000) yakni mengembangkan dan mengimplementasikan promosi kesehatan di sekolah dengan fokus pada PHB dan praktik perawatan diri sendiri di sekolah, yakni dengan pelaksanaan sikat gigi setiap hari di sekolah. Dan WHO memiliki visi dalam programnya Global Oral Health Programme (GOHP) yakni berkurangnya rasa sakit yang dinilai dari berkurangnya hari absen di sekolah karena sakit gigi.

Hal itu telah dijelaskan dalam Depkes 2012 (dalam Ida, 2015:1)^[1], yang menyatakan bahwa peserta didik merupakan generasi penerus sumber daya manusia pada masa yang akan datang, dan apabila tidak menjaga kesehatan akan memengaruhi dan menghambat proses belajar sehingga berpengaruh buruk pula terhadap prestasi belajar yang pada akhirnya berdampak terhadap kualitas sumber daya manusia. Pernyataan ini menjelaskan bahwa dengan menjaga kesehatan pada usia sejak dini, maka dapat membantu meningkatkan prestasi pada generasi berikutnya.

Dari penjelasan Depkes 2012, pemerintah sejak dulu menggalakkan program penyuluhan di tiap provinsi, tiap regional dan tiap local yang bertujuan untuk menciptakan suatu perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Selain itu, pemerintah berusaha untuk menyebarluaskan hal-hal yang baru dan benar agar masyarakat tertarik dan berminat untuk

¹ Mahirawati, Ida Chairanna, 2015, Laporan Penelitian Pengaruh Promosi Kesehatan Dengan Media Komik Terhadap Perubahan Tingkat Kebersihan Gigi dan Mulut, Surabaya, Poltekkes Surabaya.

melaksanakannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Salah satu program pemerintah dalam meningkatkan kesehatan masyarakat adalah program UKGS (Usaha Kesehatan Gigi Sekolah) merupakan bagian integral dari Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) yang melaksanakan pelayanan kesehatan gigi dan mulut secara terencana.⁽²⁾

SURVEY NASIONAL	Prevalensi masalah kesehatan gigi dan mulut	Pengalaman karies penduduk umur 12 tahun ke atas	Karies Aktif penduduk umur 12 tahun ke atas	Angka bebas karies	Indeks DMF-T umur 12 tahun	Komponen DMF-T kelompok umur 12 tahun ke atas			Rerata Indeks DMF-T umur 12 tahun ke atas
						D-T	M-T	F-T	
RISKESDAS 2007	23,4%	67,2%	43,4%	t.a.d	0,91	1,22	3,86	0,08	5,42
RISKESDAS 2013	25,9%	72,6%	53,7%	27,4	1,38	1,6	2,9	0,08	4,58

Sumber data Riskesdas 2007 dan Riskesdas 2013.
Riskesdas 2007 : Angka bebas karies : t.a.d = tidak ada data

Gambar 1.1. Tabel angka permasalahan gigi di Indonesia

Namun, hingga kini permasalahan gigi dan mulut semakin meningkat. Hal itu dijelaskan oleh drg. Ida Chairanna Mahirawati. MKes, beliau merupakan peneliti penyuluhan kesehatan gigi dan mulut, dosen Poltekkes Kemenkes, dan anggota dai Perkumpulan Promosi dan Pendidikan Masyarakat Indonesia, yang menyatakan bahwa permasalahan gigi dan mulut merupakan sebuah permasalahan kesehatan terbesar keempat di Indonesia dan masihlah sulit dalam penanganan kesehatan gigi. Dalam arti lain adalah permasalahan gigi dan mulut masihlah serius dan tak bisa diabaikan.

Lebih spesifik lagi mengenai angka DMF-T dan prevalensi karies di tiap provinsi di Indonesia, Jawa timur merupakan salah satu provinsi dengan angka DMF-T tinggi dan angka prevalensi karies aktif menengah. Dalam hal ini,

² Kusweda, Dedi, 2014, Pedoman Usaha Kesehatan Gigi Sekolah, Jakarta, Kementerian Kesehatan R

menjelaskan bahwa masyarakat di Indonesia masih belum bias terlepas dari permasalahan gigi, dimulai dari pengobatan, perawatan hingga kesadaran untuk berperilaku sehat terhadap gigi dan mulut. Adapun yang sadar akan pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut, namun terjadi beberapa kekeliruan dalam praktek lapangan. Hal tersebut dijelaskan dalam data mengenai perilaku menyikat gigi untuk penduduk usia ≥ 10 tahun.⁽³⁾

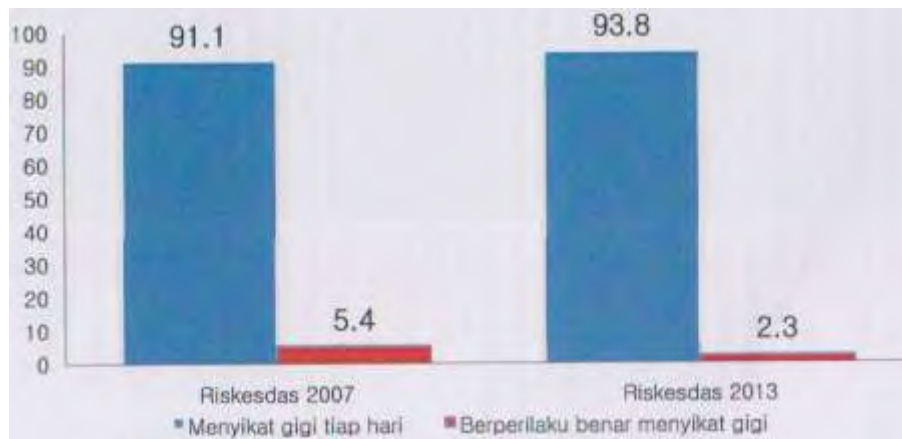


Gambar 1.2. Gambar Pemetaan Permasalahan gigi di Indonesia

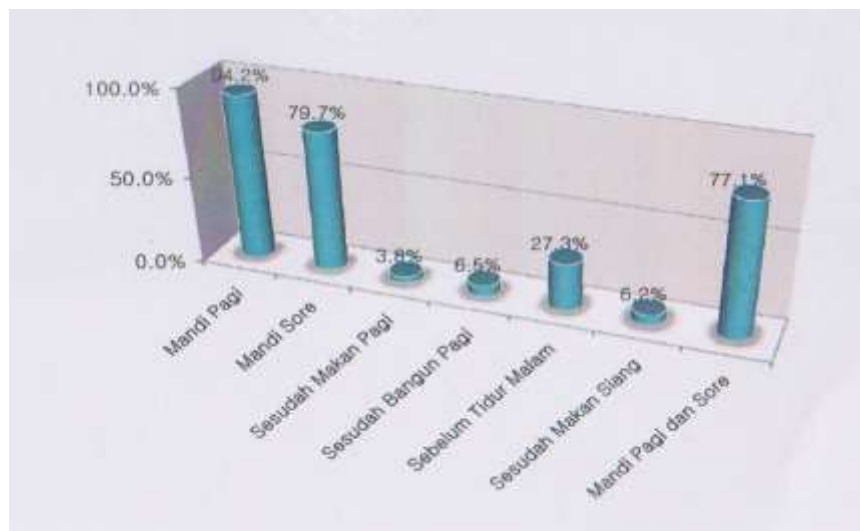
Diperjelaskan lagi dari data Profil Pelayanan Kesehatan Gigi dan Mulut Tahun 2014. Data ini merupakan data yang menjelaskan mengenai perkembangan permasalahan gigi dimulai dari angka permasalahan gigi tiap provinsi hingga fasilitas kesehatan gigi dan mulut di tiap provinsi. Data tersebut bersumber dari Riskesdas 2013 disertai oleh komparasi Riskesdas 2007. Dari data pada gambar diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari angka permasalahan gigi dan mulut hingga prevalensi karies aktif.⁽⁴⁾ Apabila prevalensi karies gigi meningkat, maka kondisi permasalahan gigi dan mulut sangat mengkhawatirkan.

³ Riset Kesehatan Dasar 2013

⁴ Profil Kesehatan Gigi dan Mulut Indonesia 2014



Gambar 1.3. Data Statistika Penyebab Permasalahan Gigi



Gambar 1.3. Data Statistika Penyebab Permasalahan Gigi

Dari data tersebut, menyatakan bahwa jumlah intensitas menyikat gigi setiap hari mengalami peningkatan, namun sedikit sekali berperilaku benar merawat gigi dan mulut. Dalam tata tertib menyikat gigi, harus dilakukan setelah sarapan pagi dan sebelum tidur. Nyatanya, banyak masyarakat menyikat gigi pada mandi pagi dan sore. Dijelaskan lagi oleh drg. Ida Chairanna Mahirawati, MKes. Yang menyatakan bahwa dalam merawat gigi yang baik dan benar tak hanya rutin menyikat gigi, namun juga sesuai dengan tata tertib menyikat gigi dengan baik dan benar. Dari beberapa penjelasan data diatas, menyatakan bahwa program pemerintah masih belum memiliki dampak yang cukup besar untuk menyadarkan masyarakat khususnya pada usia dibawah 10 tahun.

Beberapa data diatas menimbulkan sebuah pernyataan bahwa terjadi sebuah permasalahan dalam proses penyuluhan gigi dan mulut pada pelaksanaannya. Drg. Ida Chairanna Mahirawati, Mkes menyatakan bahwa memang selama ini banyak terjadi permasalahan dalam pelaksanaan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut di sekolah. Dimulai dari para petugas yang kurang ahli dalam pengajaran, materi yang terlalu membosankan, metode penyuluhan yang terlalu memaksa siswa hingga media peraga yang kurang menarik hingga siswa enggan memerhatikan penjelasan dari petugas penyuluhan. Beliau pun menyatakan pula bahwa media yang dipakai dalam penyuluhan gigi dan mulut terlalu konvensional karena hanya terbatas media flipchart dan panggung boneka, perlu adanya media baru yang cocok dengan siswa sekolah.⁽⁵⁾

Dalam program UKGS, media pembelajaran memang sangat berguna dalam pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut. . Para pelaku promosi kesehatan berpendapat bahwa media pembelajaran melalui animasi mampu membuat anak – anak tak hanya mengerti tentang pengetahuan perilaku kesehatan gigi, tapi membuat mereka sadar diri akan pentingnya berperilaku sehat terhadap gigi⁽⁵⁾. Dalam wawancara oleh Bapak Tri Wahono M.Psi, dosen JKG Poltekkes Kemenkes Surabaya dan pelaksana penyuluhan media panggung boneka sekaligus seorang peneliti lapangan menyatakan bahwa anak usia emas (4 – 9 tahun) merupakan usia yang diharuskan untuk diberi pembelajaran berupa mengajak keterlibatan mereka dalam mempelajari sesuatu, dalam pembelajaran hal yang harus dilibatkan adalah emosi anak kecil agar timbul kesadaran secara tak sadar. Kami sedang melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang sesuai dan salah satu media pembelajarannya adalah animasi.

Industri Kreatif bidang Animasi di Indonesia mulai menunjukkan kiprahnya, dapat dilihat dari dua produk animasi local yang mulai muncul seperti Adit dan Sopo Jarwo yang dibuat oleh MD Animation dan Si Unyil yang dibuat dari PFN, Telkom dan AINAKI (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia)

⁵ Modul Pelatihan Pengangkatan Pertama Jabatan Fungsional Penyuluhan Kesehatan Masyarakat Terampil (PKM)

yang akan tayang pada tahun 2016⁽⁶⁾. Perkembangan tersebut merupakan sebuah peluang besar bagi para profesi animator di Indonesia dalam berpartisipasi industry kreatif bidang animasi di Indonesia.

Namun walau memiliki sebuah peluang besar dalam dunia animasi di Indonesia, menurut Bapak Adhicipta R. Wirawan, CEO Mechanimotion dan Animotion Academy, mengatakan bahwa perkembangan industry animasi dalam negeri (local) masih minim, terhitung dari jumlah animasi yang sudah masuk ke dalam pertelevisian. Hal tersebut menyatakan bahwa peluang tersebut membutuhkan para pelaku animasi dan calon-calon animator untuk diharuskan bergerak dan memanfaatkan peluang tersebut.⁽⁷⁾

Dan Kepala Badan Ekonomi Kreatif, Triawan Munaf, menyatakan hal yang sama bahwa perkembangan Industri Kreatif di bidang animasi juga masih melambat. Hal tersebut membuat pemerintah mulai menggalakkan dan turut mendorong percepatan dalam menggerakkan pengembangan animasi di Indonesia⁽⁹⁾. Seperti halnya Djarum Foundation bersama Mitsui Bank yang secara resmi membukakan sebuah sekolah animasi dengan standar internasional tinggi di Kudus, Jawa Tengah. Hal ini merupakan sebuah awal gerakan untuk mengembangkan dan memajukan Industri Kreatif di Indonesia.⁽⁶⁾

Dari beberapa hal yang sudah dijelaskan, menyatakan bahwa prospek Industri Kreatif di bidang animasi sangatlah besar, ditambah dengan konten yang kuat seperti halnya pembelajaran Kesehatan Gigi dan Mulut, diharapkan agar jumlah kesadaran masyarakat khususnya untuk anak-anak meningkat dan mampu mengurangi jumlah penderita gigi akibat kurangnya merawat gigi dalam kehidupan sehari-hari. Para pelaku promosi kesehatan juga mengharapkan akan dijadikan sebagai media penyuluhan oleh pemerintah dalam upaya kesehatan.

⁶ <http://www.koran-sindo.com/news.php?r=0&n=14&date=2016-03-20>

⁷ <http://www.adhicipta.com/13-alasan-animasi-indonesia-belum-bisa-mendunia/>

3.2. Identifikasi Masalah

Dari ulasan latar belakang tersebut, ada beberapa permasalahan yang didapat, yakni :

1. Anak Sekolah Dasar masih belum sadar akan kebiasaan dalam berperilaku menjaga kesehatan gigi.
2. Anak Sekolah Dasar masih keliru dalam berperilaku menjaga dan merawat kesehatan gigi dengan benar.
3. Masih perlu adanya pembelajaran mengenai perilaku kesehatan gigi di tiap sekolah.
4. Perlu adanya sebuah media yang mampu mengajarkan kesehatan gigi dan mulut untuk anak sekolah dasar.
5. Para pelaku promosi kesehatan sedang melakukan penelitian mengenai media pembelajaran melalui animasi.

3.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang sebuah media animasi yang menarik perhatian dan menjadikan sebagai salah satu media pembelajaran kesehatan gigi dan mulut sehari-hari untuk siswa Sekolah Dasar?

3.4. Maksud dan Tujuan

Dari ulasan latar belakang beserta permasalahan yang terjadi, maka adapun maksud dan tujuannya adalah untuk memberikan suatu kesadaran dalam pembelajaran anak Sekolah Dasar dalam menjelaskan betapa pentingnya untuk berperilaku gigi sehat dengan baik dan benar beserta bahaya-bahaya yang terjadi apabila melalaikan perilaku kesehatan gigi, serta menjelaskan cara berperilaku menjaga dan merawat gigi dengan baik dan benar.

3.5. Ruang Lingkup

1.1.1. Ruang Lingkup Output / Luaran

Dalam perancangan ini, hasil desain yang dibuat meliputi :

- Desain Karakter yang dapat menarik perhatian anak Sekolah Dasar agar merasa termotivasi dan tidak merasa bosan.
- Desain Skenario Cerita yang dikemas sesuai dengan selera anak Sekolah Dasar saat ini.
- Desain Animasi yang mampu dipahami oleh anak Sekolah Dasar.
- Pengerjaan animasi manual (tanpa menggunakan teknologi animasi).

1.1.2. Ruang Lingkup Metode

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode observasi, metode pendekatan, metode kunjungan tiap sekolah di Surabaya, metode *collecting data* dan metode wawancara dengan praktisi dan tenaga peneliti seputar perilaku kesehatan gigi.

1.1.3. Ruang Lingkup Literatur

Dalam penelitian yang dilakukan pada perancangan ini, hal yang meliputi literature yang dipakai adalah sebagai berikut:

- Literatur Psikologi Anak mengenai Proses Pembelajaran
- Literatur Kesehatan Gigi
- Literatur Perilaku Kesehatan Gigi
- Literatur Penyuluhan Promosi Kesehatan
- Literatur Animasi

1.1.4. Ruang Lingkup Masalah

Dalam kegiatan perancangan ini, meliputi hal-hal yang perlu dibatasi, yakni:

2. Aktivitas yang dilakukan adalah edukasi kepada anak Sekolah Dasar.
3. Tindakan yang dapat dilakukan adalah pembelajaran perilaku kesehatan gigi.

4. Animasi tersebut ditujukan kepada pemerintah dalam hal ini Dinas Kesehatan.
5. Pengguna yang dituju adalah anak usia 6-9 tahun.
6. Ruang lingkup secara geografis yang dituju adalah kota Surabaya.

6.1.1. Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan perancangan Tugas Akhir, metode yang sering dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan Data Primer.

Meliputi observasi pengamatan atau observasi, pengamatan minat anak, serta eksperimen dengan uji coba animasi.

- 2) Pengumpulan Data Sekunder.

Meliputi pengumpulan referensi studi eksisting komparator animasi yang sudah tayang di media dan referensi karakter dengan mengumpulkan data-data internet, buku, dan film animasi yang sudah ada

- 3) Testing dan Evaluasi.

Meliputi sesi presentasi singkat tiap progress yang dikerjakan dalam pembuatan animasi dan kesepakatan dalam tiap progresnya (User Agreement).

3.6. Metode Perancangan

Dalam pelaksanaan perancangan Tugas Akhir, metode yang sering dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Pra-Produksi

Meliputi pembuatan ide dari hasil penelitian yang dilanjutkan dengan pembuatan konsep cerita, karakter, latar, hingga properti

2) Produksi

Meliputi pengerjaan animasi dimulai dari modeling karakter hingga pengerjaan animasi.

3) Pasca-Produksi

Meliputi pengisian suara hingga compiling video yang dilakukan pada tahap video editing.

3.7. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup laporan, Waktu dan Tempat Kerja Praktek, metodologi kerja praktek, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Membahas mengenai penjelasan mengenai gambaran perusahaan beserta structural organisasi.

3. Bab III Metodologi Riset

Membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam pengerjaan animasi pada kerja praktek.

4. Bab IV Konsep Desain

Membahas mengenai pembahasan Desain animasi yang dibuat beserta proses pembuatannya, dan menyertakan gambaran hasil jadi desain film animasi yang dibuat.

5. Bab V Implementasi Desain

Membahas mengenai kesimpulan dari hasil pekerjaan yang telah dibuat dan berupa saran mengenai kegagalan atau kesalahan yang terjadi selama pengerjaan.

6. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Membahas mengenai kesimpulan dari hasil pekerjaan yang telah dibuat dan berupa saran mengenai kegagalan atau kesalahan yang terjadi selama pengerjaan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

6.1.2. Penyuluhan Kesehatan Gigi

2.1.1.1. Modul Pelatihan Pengangkatan Pertama Jabatan Fungsional

Penyuluhan Kesehatan Masyarakat (PKM) Terampil.

Program Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut merupakan program kegiatan yang Dilaksanakan minimal setahun dua kali atau 6 bulan sekali. Program tersebut dilaksanakan bertujuan untuk memberikan arahan dan bimbingan seputar kesehatan gigi mulai dari gambaran umum, penyakit gigi, cara menyikat gigi yang baik dan benar, hingga makanan-makanan yang dapat merusak gigi dan mulut. Dari beberapa hal, maka diperlukannya sebuah panduan mengenai tata cara pelaksanaan dalam penyuluhan gigi dan mulut.

Modul Pelatihan ini merupakan sebuah buku yang berisikan mengenai tata cara dalam melaksanakan penyuluhan gigi dan mulut. Buku modul yang diterbitkan oleh Pusat Promosi Kesehatan bekerja sama dengan Pusdiklat Aparatur Kesehatan RI 2013 bertujuan untuk memberikan arahan dan koridor yang sesuai untuk pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut agar dapat terlaksana dengan efektif dan kualitatif. Buku ini berisikan tentang peran pelaksanaan, hak dan kewajiban peran pelaksanaan atau jabatan, metode pengajaran atau penyuluhan yang serig dipakai hingga media-media yang digunakan dalam melaksanakan penyuluhan gigi dan mulut.

Dalam riset ini, buku ini akan dijadikan sebagai kajian dalam studi literature guna untuk mengetahui proses-proses yang dilakukan, tata caranya hingga metode-metode pengajaran atau penyuluhan beserta media-media yang digunakan. Pada akhirnya akan dibuat sebagai analisis permasalahan dan solusi yang bisa diusulkan dalam modul tersebut.

2.1.1.2. Pedoman Usaha Kesehatan Gigi Sekolah

Dalam pelaksanaan penyuluhan gigi, Puskesmas juga berperan penting dalam pelaksanaan program tersebut. Puskesmas memiliki tugas dan tujuan untuk mengawasi, mengontrol, dan membina tiap-tiap sekolah yang ada di dalam kawasan kecamatan Puskesmas. Dalam program penyuluhan gigi dan mulut, Puskesmas berperan sebagai petugas lapangan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut. Dan Puskesmas bekerja sama dengan Usaha Kesehatan Sekolah hingga terciptanya program Usaha Kesehatan Gigi Sekolah. Dalam program tersebut, terdapat pedoman-pedoman yang harus dilaksanakan dengan tertib demi kelancaran kegiatan.

Pedoman Usaha Kesehatan Gigi Sekolah merupakan sebuah buku pedoman untuk Puskesmas dan UKS dengan tujuan untuk membantu dalam sebuah perancangan program kesehatan gigi yang akan dilaksanakan dalam program penyuluhan gigi dan mulut di sekolah. Buku pedoman ini berisikan mengenai susunan program penyuluhan, pemeriksaan berkala, tata cara pelaksanaan hasil laporan UKS ke Puskesmas, hingga penyusunan data dan dana dalam setiap kegiatan kesehatan.

Buku pedoman ini akan menjadi kajian dalam sebuah riset karena membahas mengenai penjelasan singkat program UKGS dan beberapa kegiatannya. Dan dalam kegiatan tersebut, hal yang akan dikaji adalah pengertian mengenai program UKGS beserta pembahasan sedikit mengenai program-program UKGS.

2.1.1.3. Ilmu Kedokteran Gigi Pencegahan.

Dalam melakukan program penyuluhan kesehatan gigi dan mulut, sangat penting untuk memahami secara betul mengenai pengetahuan ilmu kesehatan gigi dan mulut secara detil. Hal itu digunakan sebagai bentuk pembentukan materi yang akan diajarkan dalam penyuluhan gigi dan mulut di sekolah. Selain itu, seorang yang menjadi petugas penyuluhan gigi dan mulut merupakan seorang perawat gigi

dan dokter gigi di Puskesmas setempat, dan dibantu oleh petugas UKS yang selalu mengawasi dan memeriksa kesehatan gigi siswa sekolah.

Buku Ilmu Kedokteran Gigi Pencegahan merupakan sebuah buku pegangan oleh sebagian banyak pelaku kesehatan gigi dan mulut. Buku ini menjelaskan mengenai gambaran umum gigi, jenis-jenis penyakit dari penyakit karang gigi hingga karies aktif, penyebab plak gigi, makanan-makanan yang mengandung bahan yang menyebabkan timbulnya plak gigi. Dan cara baik mencegah dan merawat gigi dan mulut.

Buku pedoman ini akan menjadi kajian dalam sebuah riset karena membahas secara detil mengenai gigi dan mulut, permasalahan dan pencegahannya. Dalam buku ini hal yang akan dikaji berupa pengertian umum s=beserta materi-materi dasar mengenai gigi dan mulut secara terapan.

2.2. Media Pembelajaran

Dalam proses pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut, terjadi sebuah interaksi antara guru atau petugas penyuluhan dengan murid sekolah. Sebuah interaksi yang dimana berbentuk sebuah kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan adanya media pembelajaran selama proses berlangsung. Hal tersebut bertujuan untuk membantu siswa agar lebih paham hanya sekedar melalui metode ceramah saja.

Buku Media Pembelajaran merupakan sebuah buku yang membahas tentang pentingnya sebuah media dalam kegiatan belajar mengajar. Buku ini membahas mengenai pentingnya fungsi media dalam pembelajaran, hingga penjelasan mengenai media-media yang sudah sering digunakan selama ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam buku ini akan menjadi sebuah kajian dalam riset karena materi pembahasannya yang sesuai dengan metode penyuluhan yang memerlukan sebuah media pembelajaran yang efektif dan praktis digunakan. Hal yang perlu dikaji dalam buku ini berupa efektifnya media dan kegunaan media kartun sebagai media pembelajaran yang baik dan benar.

2.3. Penentuan Cerita

Penentuan Karakter secara deskriptif merupakan sebuah langkah yang penting dalam mengonsep sebuah karakter dengan baik dan benar. Sebuah karakter tercipta karena ada suatu alasan atau tujuan yang hendak dicapai untuk menjadi sebuah cerita tersendiri. Dalam pengembangan konsep karakter, berikut adalah hal yang harus dijawab:

- **Who (Siapa)**

Menjelaskan siapa tokoh yang akan dikembangkan berdasarkan nama dan jenis ras

- **What (Apa)**

Menjelaskan mengenai apa tujuan mereka diciptakan dalam sebuah cerita dan apa permasalahan dari karakter tersebut.

- **When (Kapan)**

Menjelaskan mengenai kapan karakter tersebut mengalami sebuah peristiwa hingga ia muncul dalam sebuah cerita.

- **Where (Dimana)**

Menjelaskan tempat tinggal 15a nasal-usul tokoh tersebut muncul dalam sebuah cerita yang diangkat.

- **Why (Kenapa)**

Menjelaskan mengenai alasan dan maksud ia sebagai tokoh dalam cerita ingin mencapai tujuannya.

- **How (Bagaimana)**

Dari bentukan di atas maka dirangkum dalam sebuah paragraph yang menjelaskan mengenai latar belakang tokoh tersebut hingga membentuk sebuah cerita tersendiri. Dari rangkaian cerita tersebut, maka terbentuklah sebuah cerita yang memiliki konflik tersendiri.

2.4. Penciptaan Karakter

Dalam pembuatan karakter animasi tersebut memiliki beberapa tata cara dan proses pembuatannya. Penjelasan itu merupakan sebuah proses yang selalu dipakai dan dilakukan oleh para pencipta karakter yang sudah profesional. Penulis mencoba untuk menjelaskan secara detil mengenai proses pembuatan karakter pada film animasi.

6.1.3. Archetype

Dalam membuat sebuah karakter, adakalanya membentuk sebuah personalia yang terbagi-bagi, proses itu dimaksud dengan Archetypes. Archetypes ini berfungsi untuk memberikan ciri-ciri yang pasti dalam sebuah tokoh agar lebih karakteristik. Berikut ini adalah jenis-jenis Archetype :

- **The Hero**

Sebuah tokoh dengan jenis pahlawan/*hero* memiliki sifat pemberani, tidak mementingkan diri sendiri, dan suka menolong orang bagaimanapun keadaannya.

- **The Shadow**

Sebuah tokoh dengan jenis bayangan/*shadows* yang memiliki insting hewan. Tokoh ini memiliki sifat kejam, misterius, tidak mudah menerima, dan jahat

- **The Fool**

Sebuah karakter yang menjadi tokoh pasif dan hanya menjadi peran pembantu dari karakter baik maupun dari karakter jahat.

- **The Anima/Animus**

Sebuah karakter dengan jenis anima/animus yang bersifat liar, buas, namun bersifat netral.

- **The Mentor**

Sebuah karakter dengan jenis mentor memiliki sifat mengayomi dan memiliki banyak pengetahuan. Karakter tersebut sering membantu tokoh protagonist.

- **The Trickster**

Sebuah karakter dengan jenis Trickster memiliki sifat licik, banyak akal, bersifat netral dan berperan sebagai peran pembantu.

6.1.4. Mambuat Biodata Karakter

Dalam langkah selanjutnya adalah membuat sebuah biodata yang menjelaskan mengenai data pribadi tiap karakter baik dari segi tanggal kelahiran, gender, umur, hingga hal kecil seperti kebiasaan dan kegemaran.

Kriteria tersebut bisa ditambahkan lagi dengan beberapa kriteria tambahan apabila diperlukan dan membantu

6.1.5. Style Karakter

Setiap karakter harus memiliki ciri khas tersendiri, hal ini yang dibutuhkan dalam membuat sebuah tokoh di dalam cerita. Gaya atau style dalam karakter bisa terbentuk dari kebiasaan dan pola pemikirannya

6.1.6. Moodboard

Memasuki pembuatan karakter tokoh dalam bentuk visual, sangat diperlukan mencari referensi dan acuan agar tidak mengerjakan secara asal-asalan hingga tak terbentuk atau tidak sesuai dengan tema cerita atau alur cerita. Berikut merupakan contoh dari mood board



Gambar 2.1. Contoh Moodboard(sumber : pinterest.com)



Gambar2.2. Contoh Moodboard(sumber : pinterest.com)

6.1.7. Siluet dan Bentukan

Pembuatan karakter tak hanya dibuat semudah menggambar begitu saja, namun dapat menunjukkan sebuah kesan yang akan diciptakan dalam tiap tokoh yang akan di tunjukkan dalam cerita tersebut. Dalam pembuatannya, diperlukan membuat bentukan siluet dan bidang yang membentuk tokoh tersebut yang bertujuan untuk menunjukkan kesan yang didapat tanpa ditunjukkan atribut-atribut yang lain.

6.1.8. Warna

Warna merupakan sebuah bagian yang tak lepas dari pembuatan visual, dimana juga sangat berpengaruh dalam pembuatan karakter tokoh dalam cerita. Warna merupakan sebuah identitas dari tokoh – tokoh dalam cerita, yang menunjukkan sebuah personalia tiap tokoh tersebut. Untuk warna ada beberapa jenis pewarnaan Berikut ini adalah contoh warna tersebut :

- **Monokrom**



Gambar2.3. Contoh warna Monokrom

Yang satu ini adalah yang paling mudah untuk diingat, karena itu hanya satu warna. Karena tidak adanya warna lain, pemirsa yang tersisa untuk fokus pada nilai-nilai yang berbeda dan saturasi.

- **Analog**



Gambar2.4. Contoh warna Analog

Harmoni analog menggunakan warna yang berdekatan satu sama lain pada roda warna. Ini sering terlihat di alam, sehingga bagus untuk membuat tenang, suasana nyaman dan damai.

- **Triad**



Ini mungkin salah satu yang paling sulit untuk menarik dengan baik. Ini tiga warna yang sama-sama jauh satu sama lain. Sulit untuk dilakukan, karena jika digunakan dalam jumlah yang sama dapat menciptakan jelek kekacauan. Ini yang terbaik

digunakan untuk adegan gaya kartun sejak warna dapat terlihat hampir kekanak-kanakan.

- **Komplemen**



Gambar2.5. Contoh warna Komplemen

yang satu ini pasti yang paling populer: warna pada sisi yang berlawanan dari roda. Mereka hanya secara alami berjalan dengan baik bersama-sama. Kesalahpahaman yang umum adalah dengan menggunakan jumlah yang sama dari masing-masing, tapi ini lebih dari mungkin akan menciptakan keburukan. Anda ingin memilih satu warna sebagai salah satu dominan (biasanya warna dingin) dan menggunakan lain untuk menciptakan percikan bunga. Menggunakan banyak cokelat dan abu-abu untuk efek yang lebih baik.

- **Split Komplemen**



Gambar2.6. Contoh warna Split Komplemen

Mirip dengan harmoni gratis, ini melibatkan mengambil satu warna yang berlawanan dan pemisahan itu. Hal ini berguna untuk memperluas palet Anda (ketika dua warna tidak cukup), atau untuk membuat suasana hati lebih gembira.

- **Komplemen Ganda**

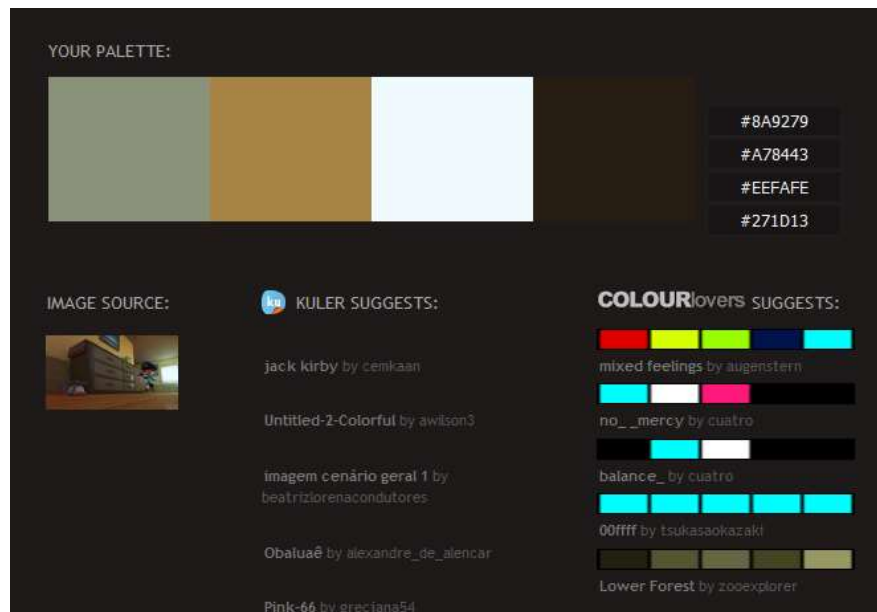


Gambar2.7. Contoh warna Komplemen Ganda

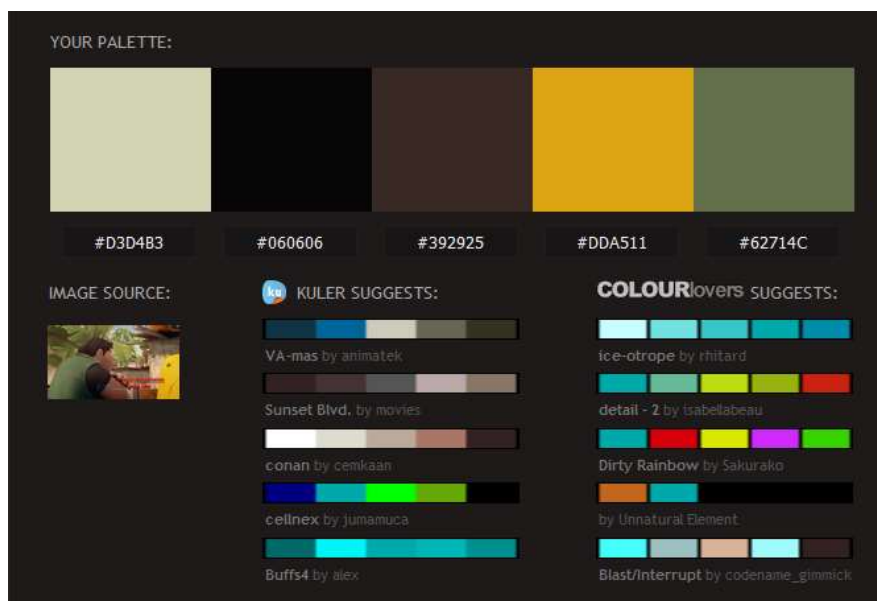
Sama seperti harmoni gratis, hanya dua kali lipat. Dua pasang warna gratis (tidak peduli di mana pada roda). Anda harus berhati-hati dengan yang satu ini dengan menggunakan jumlah yang sama dari keempat akan menciptakan kekacauan. Hal terbaik terlihat ketika latar depan adalah satu pasangan, dan latar belakang adalah hal lain. Pencampuran pasangan bisa rumit.

6.1.9. Pallette Warna

Palet Warna yang dimaksud merupakan bentuk kombinasi atau penyatuan antar warna yang akan dipakai dalam animasi tersebut. Pallette warna terjadi dari dalam karakter maupun dari segi pewarnaan suasana. Berikut adalah Pallette Pewarnaan tersebut



Gambar2.8. Contoh warna pallette



Gambar2.9. Contoh warna pallette

6.1.10. Atribut Khas Karakter

Setiap tokoh pasti akan membawa sebuah benda atau barang yang menjadikannya sebuah *branding* tersendiri yang menjadikan sebuah identitas dan dapat dikenal dengan mudah.

2.5. Buku Panduan Animation Movie

Program penyuluhan gigi dan mulut masih belum memiliki media pembelajaran yang cukup variatif. Disebabkan oleh kurangnya tenaga ahli dan biaya produksi yang kurang mumpuni. Dalam media pembelajaran, animasi merupakan salah satu media yang juga efektif dalam pembelajaran siswa sekolah. Hal tersebut dijelaskan bahwa animasi merupakan sebuah media grafis gambar yang bergerak dan memiliki alur cerita. Alur cerita tersebut mampu menjelaskan suatu hal dengan detil dan praktis karena ada beberapa media yang susah dijelaskan hanya dalam bentuk gambar saja. Dan animasi mampu membawa anak-anak masuk ke dalam imajinasi mereka hingga timbul rasa sadar diri akan suatu hal tertentu yang diajarkan.

Buku Panduan Film Animasi merupakan buku yang bertujuan untuk memandu pengguna atau animator pemula untuk membuat sebuah film animasi dengan baik dan benar. Buku panduan ini menjelaskan tentang tata cara dimulai dari sejarah animasi secara umum dan sejarah animasi di Indonesia, prinsip-prinsip animasi, gaya animasi baik dari segi teknik atau dari segi pelaksanaannya, hingga metode-metode penggunaan animasi yang baik dan benar.

Buku panduan film animasi ini akan menjadi kajian dalam sebuah riset karena membahas mengenai tata cara membuat animasi yang baik dan benar. Hal yang akan dikaji adalah pembahasan secara teknis dari pra-produksi, produksi hingga pasca produksi dan studi kasus dari sebuah animasi yang akan dibuat.

6.1.11. Animasi Komputer

Animasi tersebut secara keseluruhan telah dibantu oleh bantuan computer dan dapat diperlihatkan objek secara tiga dimensi. Awal perkembangan animasi 3D dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dan Massachusetts berhasil mengembangkan sebuah program bernama Sketsachpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung. Lalu seorang visioner film bernama George Lucas

merekrut Catmull pada tahun 1978 dan terbentuk studio Lucas Film Computer. Studio tersebut melakukan riset mengenai pengaplikasian teknologi dalam film.

Hingga sampai saat ini, perkembangan perangkat lunak 3D mulai mudah didapatkan. Dan beberapa studio sudah banyak yang menciptakan sebuah karya dari jenis animasi computer.

6.1.12. Komponen Penyusun Animasi

2.5.1.1. Animation Software

Dalam pengerjaan animasi masa kini, penggunaan *software* khusus animasi sangatlah diperlukan. Hal tersebut merupakan sebuah alat pembuat animasi yang paling diutamakan dalam pelaksanaannya. Dalam *software* animasi, ada berbagai jenis *software* yang sering dipakai. Pada pembuatan animasi 2D yang sering dipakai adalah Adobe Flash (kini Adobe Animate), Crazy Talk, Pencil Animator, Video Explainer Studio, dan berbagai *software* lainnya. Dan pada pembuatan animasi 3D yang sering dipakai adalah Autodesk 3D Max, Autodesk Maya, Blender Animation, dan Cinema 4D.

Pada kesempatan ini, penulis menggunakan program animasi 3D Blender Animation. Dikarenakan *software* tersebut merupakan alat yang cukup ringan dan mudah untuk dioperasikan. Dan memiliki fitur yang sesuai dengan kebutuhan.

2.5.1.2. Animation Device

Pada perkembangan era teknologi saat ini, penggunaan perangkat teknologi merupakan suatu kebutuhan sehari-hari dalam rutinitas pekerjaan. Hingga dalam pengerjaan proses animasi, banyak studio animasi yang terkenal mulai menggunakan teknologi animasi dimulai dari kebutuhan untuk *scanning* objek, perekam gerakan tubuh dan muka, hingga pembuatan *environment* secara cepat dan kilat.

Dalam pembuatan animasi yang sering dibutuhkan adalah proses perekaman gerakan tubuh dan wajah. Hal tersebut membantu mereka untuk berkarya secara produktif dengan waktu yang cepat namun memiliki kualitas yang

bagus. Alat yang sering digunakan adalah alat perekam seperti Kinect, PSI, dan ASUS Extion. Namun dalam pengerjaan perancangan animasi ini, tidak memakai penggunaan alat animasi yang tertera didalam penjelasan.

2.5.1.3. Art Assets

Art assets yang dibutuhkan selama dalam pengerjaan yakni karakter yang sudah siap animasi, latar tempat yang sudah siap, dan beberapa objek-objek benda yang diperlukan selama proses pembuatan animasi. Dalam pelaksanaan animasi yang akan dilaksanakan, asset yang digunakan harus dalam bentuk objek 3D dalam computer. Asset tersebut akan digunakan dalam keadaan sudah tertekstur dan tertata rapi tanpa ada kesalahan dan cacat.

2.5.1.4. Sound & Music

Sound & music yang akan dipakai dalam pelaksanaan animasi adalah music tema, efek suara, dialog percakapan, dan *soundtrack* yang dipakai dalam beberapa adegan.

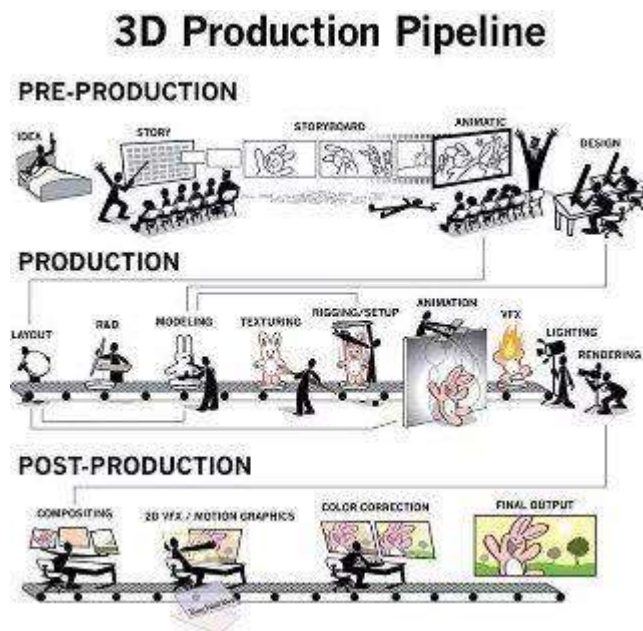
2.5.1.5. Movie Editor Software

Movie Editor akan dipergunakan apabila sudah mencapai tahap penyelesaian. Tahap penyelesaian yakni tahap yang sudah siap baik animasi gerakan, asset yang sudah jadi, *sound & music* yang sudah siap di pasang. Animasi tersebut sudah terkemas dalam bentuk sekumpulan potongan video yang akan digabung pada tahap *movie editing*. Dalam pelaksanaannya, ada beberapa *software* yang sering dipakai, yakni Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan Sony Vegas.

Dalam pelaksanaan animasi, penulis menggunakan *software* Sony Vegas dalam proses video editing. Program tersebut dianggap cukup mudah untuk dioperasikan dan memiliki beberapa *template* yang cukup lengkap.

2.5.1.6. Proses Produksi Animasi 3 Dimensi

Dalam pembuatan animasi, terdapat berbagai langkah-langkah agar mampu menghasilkan karya yang berkualitas bagus dengan pengerjaan yang cukup efektif. Pada prosesnya terdapat beberapa posisi personil dan mendapatkan tugasnya masing-masing. Berikut adalah prosesnya dalam bentuk *pipeline*.



Gambar2.10. proses produksi animasi 3 dimensi

2.5.1.7. Pra-Produksi

Dalam mengawali proses animasi, proses ini merupakan proses awal dalam pengerjaan animasi. Proses ini berawal dengan ide hingga diwujudkan dalam bentuk *storyboard* atau *animatic*. Berikut ini adalah proses-prosesnya :

Dalam pembuatan pra-produksi, berikut ini merupakan hal –hal yang harus dilaksanakan secara urut :

- a. Konsep dan Ide : Awal dari sebuah pembuatan film animasi, bisa berupa permasalahan sehari-hari yang menjadikan sebuah ide dan dikembangkan menjadi sebuah cerita animasi
- b. Skrip : Dari konsep dan ide tersebut, diuraikan dan diperjelas dengan menulis sebuah scenario yang akan dibuat. Di Dalam Skrip tersebut dapat menjelaskan semua efek suaraj, situasi, suasana, dan segala catatan tentang keadaan tersebut harus dijelaskan dengan baik
- c. *Story Board* : Dari skrip tersebut diperjelas menjadi sebuah gambar yang mempresentasikan sebuah alur cerita yang akan dibuat
- d. *Model Sheet* : Setelah pembentukan penceritaan dan dipresentasikan ke dalam sebuah gambar *Story board*, maka diuat sebuah karakter dalam suatu cerita tersebut.

2.5.1.8. Produksi

Tahap produksi adalah tahap pembuatan animasi berlangsung dengan kelengkapan konsep yang sudah tersedia. Tahap ini merupakan tahap produksi sebuah pembuatan animasi dan di tahap ini para animator mulai untuk bekerja membuat gerakan karakter di tiap scenario yang sudah di rencanakan dan dipandu dengan *story board* yang telah dibuat.

Dalam produksi pembuatan animasi, para animator membutuhkan beberapa proses agar pembuatan film animasi tersebut bisa mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Berikut adalah prosesnya :

- a. Drawing Guidance

Pada umumnya, teknik animasi diawali dengan membentuk *frame-frame* yang digambar. Kemudian digabung dalam satu rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dalam animasi. Sebelum proses komputerisasi,

gambar harus melalui beberapa proses yang dimulai dari proses penggambaran sampai proses sebuah sel atau *keyframe*.

b. Animasi

Setelah terbentuk sebuah pola dari proses *drawing guidance*, selanjutnya adalah tahap animasi. Tahap animasi ini merupakan tahap untuk menggerak-gerakkan karakter sesuai dengan rencana film.

2.5.1.9. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan sebuah tahap ketika semua pengerjaan dalam tahap animasi telah selesai dan menjadi sebuah sekuen-sekuen animasi. Pasca produksi merupakan tahap pemoles atau memperbaiki agar lebih nyaman untuk ditonton. Berikut adalah prosesnya:

a. Perekaman

Perekaman dalam proses film animasi merupakan pengisi suara yang akan dimasukkan ke dalam karakter-karakter yang sudah tersusun dan menjadi sebuah sekuen-sekuen film animasi.

b. Pemotretan (*Rendering*)

Animasi yang sudah jadi mencapai tahap selanjutnya yakni tahap *rendering*. Tahap ini menjadikan sebuah bentuk animasi yang setengah matang menjadi sebuah film yang jadi.

c. Penyelesaian Akhir (*Finishing*)

Tahap penyelesaian akhir (*finishing*) merupakan tahap terakhir yang hanya memoleskan atau memperbaiki hingga menjadi sebuah film animasi yang siap untuk ditonton.

2.5.1.10. 12 Prinsip Animasi

2.5.1.10.1. Pose to Pose

Pose ke pose dimulai pada gambar pertama dan bekerja menggambar untuk menggambar ke akhir adegan. Anda bisa kehilangan ukuran, volume, dan proporsi dengan metode ini, tetapi memiliki spontanitas dan kesegaran. Cepat, adegan aksi liar dilakukan dengan cara ini. Pose untuk menimbulkan lebih direncanakan dan memetakan dengan gambar kunci dilakukan pada interval seluruh kejadian. Ukuran, volume, dan proporsi dikendalikan baik dengan cara ini, seperti tindakan. Memimpin animator akan berubah charting dan kunci ke asistennya. Asisten dapat lebih baik digunakan dengan metode ini sehingga animator tidak harus menarik setiap gambar dalam sebuah adegan. Animator dapat melakukan lebih banyak adegan dengan cara ini dan berkonsentrasi pada perencanaan animasi. Banyak adegan menggunakan sedikit dari kedua metode animasi.

2.5.1.10.2. Timing

Keahlian dalam waktu datang terbaik dengan pengalaman dan eksperimen pribadi, menggunakan metode trial and error dalam teknik penyulingan. Dasar-dasar: lebih gambar antara pose memperlambat dan halus tindakan. Sedikit gambar membuat tindakan lebih cepat dan lebih renyah. Berbagai waktu lambat dan cepat dalam adegan menambahkan tekstur dan bunga untuk gerakan. Kebanyakan animasi dilakukan pada berpasangan (satu gambar difoto pada dua frame dari film) atau pada orang-orang (satu gambar difoto pada setiap frame film). Berpasangan digunakan sebagian besar waktu, dan yang digunakan selama kamera bergerak seperti truk, panci dan kadang-kadang untuk halus dan cepat dialog animasi. Juga, ada waktu dalam akting dari karakter untuk membangun suasana hati, emosi, dan reaksi terhadap karakter lain atau situasi. Mempelajari gerakan aktor dan penyanyi di atas panggung dan di film ini berguna ketika menghidupkan karakter manusia atau hewan. frame ini dengan pemeriksaan kerangka cuplikan film akan membantu

Anda dalam memahami waktu untuk animasi. Ini adalah cara yang bagus untuk belajar dari orang lain.

2.5.1.10.3. Stretch and Squash

Tindakan ini memberikan ilusi berat dan volume untuk karakter ketika bergerak. Juga labu dan peregangan berguna dalam menghidupkan dialog dan melakukan ekspresi wajah. Bagaimana ekstrim penggunaan squash dan peregangan adalah, tergantung pada apa yang diperlukan dalam menghidupkan adegan. Biasanya itu lebih luas dalam gaya singkat gambar dan halus dalam fitur. Hal ini digunakan dalam segala bentuk animasi karakter dari bola memantul dengan berat tubuh orang berjalan. Ini adalah elemen yang paling penting Anda akan diminta untuk menguasai dan akan sering digunakan.

2.5.1.10.4. Anticipation

Gerakan ini mempersiapkan penonton untuk tindakan utama karakter adalah tentang melakukan, seperti, mulai menjalankan, melompat atau mengubah ekspresi. Seorang penari tidak hanya melompat dari lantai. Sebuah gerak mundur terjadi sebelum aksi maju dijalankan. Gerak mundur adalah antisipasi. Sebuah efek komik dapat dilakukan dengan tidak menggunakan antisipasi setelah serangkaian lelucon yang digunakan antisipasi. Hampir semua tindakan nyata memiliki antisipasi besar atau kecil seperti pitcher angin-up atau ayunan kembali pegolf '. Fitur animasi sering kurang luas daripada animasi pendek kecuali adegan memerlukan itu untuk mengembangkan kepribadian karakter.

2.5.1.10.5. Secondary Action

Tindakan ini menambah dan memperkaya tindakan utama dan menambahkan dimensi lebih ke karakter animasi, melengkapi atau menegaskan tindakan utama. Contoh: Sebuah karakter marah berjalan menuju karakter lain. Berjalan adalah kuat, agresif, dan ke depan miring. Laga leg hanya singkat dari menghentak berjalan. Tindakan sekunder adalah gerakan yang kuat beberapa lengan bekerja dengan berjalan. Juga, kemungkinan dialog yang disampaikan pada waktu yang sama dengan miring dan ternyata kepala untuk menonjolkan berjalan dan dialog, tapi tidak begitu banyak seperti untuk mengalihkan perhatian dari aksi berjalan. Semua tindakan ini harus bekerja sama dalam mendukung satu sama lain. Pikirkan berjalan sebagai tindakan primer dan ayunan lengan, kepala mental dan semua tindakan tubuh lainnya sebagai tindakan sekunder atau pendukung.

2.5.1.10.6. Follow Through and Overlapping

Ketika tubuh utama dari karakter berhenti semua bagian lain terus mengejar massa utama karakter, seperti lengan, rambut panjang, pakaian, mantel ekor atau gaun, telinga floppy atau ekor panjang (ini mengikuti jalan tindakan). Tidak berhenti sekaligus. Ini adalah tindak lanjut. tindakan yang tumpang tindih adalah ketika karakter perubahan arah sementara pakaian atau rambutnya terus maju. Karakter ini akan ke arah yang baru, yang harus diikuti, sejumlah frame kemudian, oleh pakaiannya di arah yang baru. "DRAG," di animasi, misalnya, akan ketika Goofy mulai berjalan, tapi kepalanya, telinga, tubuh bagian atas, dan pakaian tidak menjaga dengan kakinya. Dalam fitur, jenis tindakan ini dilakukan lebih halus. Contoh: Ketika Putri Salju mulai menari, gaunnya tidak mulai bergerak dengan dia segera tetapi menangkap beberapa frame kemudian. rambut panjang dan ekor hewan juga akan ditangani dengan cara yang sama. Waktu menjadi penting untuk efektivitas drag dan tindakan yang tumpang tindih.

2.5.1.10.7. Ease In and Ease Out

Sebagai tindakan dimulai, kami memiliki lebih gambar dekat awal pose, satu atau dua di tengah, dan lebih gambar dekat pose berikutnya. Sedikit gambar membuat tindakan lebih cepat dan lebih gambar membuat tindakan lebih lambat. Lambat-ins dan lambat-beluk melembutkan tindakan, membuatnya lebih hidup seperti. Untuk tindakan gag, kita dapat menghilangkan beberapa lambat-out atau lambat-in untuk banding shock atau elemen kejutan. Ini akan memberikan lebih banyak snap untuk adegan.

2.5.1.10.8. Arch

Semua tindakan, dengan beberapa pengecualian (seperti animasi dari perangkat mekanik), mengikuti busur atau jalan yang sedikit melingkar. Hal ini terutama berlaku dari sosok manusia dan tindakan hewan. Arcs memberikan animasi tindakan lebih alami dan aliran yang lebih baik. Pikirkan gerakan alami dalam hal suatu ayun pendulum. Semua gerakan lengan, kepala berbalik dan bahkan gerakan mata dijalankan pada busur.

2.5.1.10.9. Exaggeration

Berlebihan tidak distorsi ekstrim dari gambar atau sangat luas, tindakan kekerasan sepanjang waktu. Itu seperti karikatur wajah fitur, ekspresi, pose, sikap dan tindakan. Action ditelusuri dari film live action dapat akurat, tapi kaku dan mekanis. Dalam fitur animasi, karakter harus bergerak lebih luas untuk melihat alam. Hal yang sama berlaku dari ekspresi wajah, tetapi tindakan tidak harus seluas dalam gaya kartun pendek. Berlebihan di jalan-jalan atau gerakan mata atau bahkan gilirannya kepala akan memberikan film yang Anda lebih menarik. Gunakan selera yang baik dan akal sehat agar tidak menjadi terlalu teatrikal dan berlebihan animasi.

2.5.1.10.10. Staging

Sebuah berpose atau tindakan harus jelas berkomunikasi dengan penonton sikap, suasana hati, reaksi atau ide dari karakter yang berhubungan dengan cerita dan kontinuitas alur cerita. Penggunaan yang efektif dari panjang, menengah, atau menutup tembakan, serta sudut kamera juga membantu dalam bercerita. Ada waktu terbatas dalam sebuah film, sehingga setiap urutan, adegan dan frame film harus berhubungan dengan cerita secara keseluruhan. Jangan bingung penonton dengan terlalu banyak tindakan sekaligus. Gunakan satu tindakan jelas dinyatakan untuk mendapatkan ide di, kecuali Anda menghidupkan adegan yang menggambarkan kekacauan dan kebingungan. Pementasan mengarahkan perhatian penonton dengan cerita atau ide diberitahu. Perawatan harus diambil dalam desain latar belakang sehingga tidak menutupi animasi atau bersaing dengan itu karena kelebihan rinci latar belakang animasi. Latar belakang dan animasi harus bekerja sama sebagai unit bergambar dalam sebuah adegan.

2.5.1.10.11. Appeal

Seorang pemain hidup memiliki karisma. Karakter animasi memiliki daya tarik. Menarik animasi tidak berarti hanya menjadi lucu dan menyenangkan. Semua karakter harus memiliki daya tarik apakah mereka heroik, jahat, komik atau lucu. Banding, karena Anda akan menggunakannya, termasuk yang mudah dibaca desain, gambar yang jelas, dan pengembangan kepribadian yang akan menangkap dan melibatkan kepentingan penonton. Awal kartun pada dasarnya serangkaian lelucon dirangkai pada tema utama. Selama bertahun-tahun, para seniman telah belajar bahwa untuk menghasilkan fitur ada kebutuhan untuk kesinambungan cerita, pengembangan karakter dan kualitas yang lebih tinggi dari karya seni di seluruh produksi. Seperti semua bentuk bercerita, fitur ini memiliki untuk menarik pikiran serta mata.

2.5.1.10.12. Personality

Karakter tokoh film animasi akan lebih kuat, bermakna, hidup, dan berkarakter apabila dipahami terlebih dahulu segala sesuatunya tentang karakter tersebut, seperti sifat fisik, psikis, latar belakang ekonomi, social budaya, ataupun historisnya, sehingga dapat dideskripsikan dengan baik bentuk karakter apa yang akan dikembangkan

2.6. Studi Eksisting

6.1.13. Upin dan Ipin Episode Gosok tak Gosok Gigi



Gambar 2.3. Cuplikan Upin dan Ipin

Nama Instansi : Les' Copaque Production

Episode : 60

Durasi : 22 Menit

Tahun : 2014

Tayang : Youtube dan Televisi

Jumlah Penonton : 1.236.891 x

Jumlah Suka : 2.404

Sinopsis :

Menceritakan tentang Si Upin dan Ipin yang mendapatkan sebuah kabar bahwa akan ada pemeriksaan gigi datang kesekolahnya. Mereka berusaha untuk menghindari diri dari pemeriksaan gigi tersebut dengan membohongi neneknya untuk mengisi surat yang diberikan oleh sekolah. Namun tertangkap basah oleh Kak Ros dan mereka tetap mengikuti kegiatan acara pemeriksaan gigi di sekolah.

Sesampainya di sekolah, kondisi tetap ceria seperti sediakala hingga sebuah mobil kesehatan gigi datang ke sekolah. Teman-teman Upin dan Ipin ketakutan hingga mereka bersembunyi di bawah meja sekolahnya. Namun gurunya membujuk mereka untuk tetap ikut kegiatannya.

Merekapun juga diajarkan oleh dokter mengenai cara menyikat gigi yang benar. Dengan mempraktekkan cara-cara dengan demonstrasi dan menunjukkan alat-alat pembersih yang sering dipakai.

2.6.2.10. Review Secara Penceritaan

Secara penceritaan, animasi ini menggunakan alur cerita maju dengan urutan alur cerita pengenalan - muncul masalah – klimaks - penyelesaian. Dari penggambaran cerita dalam film animasi tersebut, mereka membuat sebuah permasalahan siswa Sekolah Dasar yang takut dengan pemeriksaan gigi dan dokter gigi. Penyampaian di dalam animasi ini dalam upaya untuk merubah doktrin-doktrin yang tidak benar mengenai kegiatan pemeriksaan gigi dan mulut dan dokter gigi.

2.6.2.11. Review Secara Komunikasi

Secara penyampaian pesan dan komunikasi, pada animasi ini menyampaikan dengan ringan dan humoris. Dapat dilihat dari ketika Si Upin dan Ipin berinteraksi dengan Kak Ros, dengan teman-temannya, dan dengan Opa dan Oma-nya. Namun, dikarenakan perbedaan geografis dan budaya yakni Malaysia dan Indonesia, maka ada beberapa bahasa yang susah untuk memahaminya.

2.6.2.12. Review Secara Visual

Secara visual, mereka membentuk sebuah karakter yang cukup unik dan lucu. Bentuk visual property dan latar yang cukup simple dan ikonik, namun pada scenario anak kecil memasuki imajinasinya menjadi seorang pilot, membentuk

visual menjadi lebih menarik dan keren. Hanya pada karakter seorang ibu masih kurang menonjol secara karakteristik.

2.6.2.13. Review Secara Karakter

Dari segi karakter, karakter utama dengan karakter pembantu memiliki peran yang sangat kuat dan saling mengisi satu sama lain. Seperti halnya Si Upin dan Ipin yang selalu bermasalah dengan Kak Ros karena kenakalannya. Dalam penjelasan dari animasi ini, tiap karakter memiliki peran dan sifat yang cukup unik dan menarik hingga menjadi sebuah karakter yang menonjol namun tak merusak karakteristik tokoh yang lain.

2.6.2.14. Review Secara Pewarnaan

Dari segi pewarnaan pada film animasi tersebut baik gaya pewarnaan pada karakter maupun dari warna suasana (*compositing*), mereka memakai pewarnaan yang lembut, dan menyenangkan. Memberikan suasana yang tenang namun memberikan suasana yang bersemangat dan ceria.

6.1.14. Animasi Indie Altitude Alto



Gambar 2.4. Bumper Akhir dengan Logo Altitude Alto

Nama Instansi : PT. DIGITAL RANTAI MAYA

Episode : One Shot

Durasi : 5 menit 24 detik

Tahun : 16 Nov 2012

Tayang : Youtube

Jumlah Penonton : 83.779 x

Jumlah Suka : 320

Sinopsis :

Menceritakan tentang seorang anak yang sedang bermain dengan sebuah pesawatnya lalu ibunya menyuruhnya untuk makan namun ia tak suka dengann sayuran. Lalu sang ibu membujuk dia dengan membujuknya untuk bermain-main pesawat lalu sang anak mulai memasuki imajinasinya menjadi seorang pilot yang handal dan mengalahkan semua musuhnya dengan tuntas.

2.6.2.15. Review Secara Penceritaan

Secara penceritaan, animasi ini menggunakan alur cerita maju dengan urutan alur cerita pengenalan - muncul masalah – klimaks - penyelesaian. Dari penggambaran cerita dalam film animasi tersebut, mereka membuat sebuah permasalahan anak tak suka memakan sayur sebagai konten utama dalam animasi yang akan mereka bahas. Penyampaian mereka mengajak penonton untuk ikut berimajinasi agar mampu menyerap dan memotivasi mereka agar mereka mampu belajar tanpa mereka sadari.

2.6.2.16. Review Secara Komunikasi

Secara penyampaian pesan dan komunikasi, pada animasi ini menyampaikan dengan ringan dan humoris. Dapat dilihat dari ketika Si Upin dan Ipin berinteraksi dengan Kak Ros, dengan teman-temannya, dan dengan Opa dan Oma-nya. Namun, dikarenakan perbedaan geografis dan budaya yakni Malaysia dan Indonesia, maka ada beberapa bahasa yang susah untuk memahaminya.

2.6.2.17. Review Secara Visual

Secara visual, mereka membentuk sebuah karakter yang cukup unik dan lucu. Bentuk visual property dan latar yang cukup simple dan ikonik, namun pada scenario anak kecil memasuki imajinasinya menjadi seorang pilot, membentuk visual menjadi lebih menarik dan keren. Hanya pada karakter seorang ibu masih kurang menonjol secara karakteristik.

2.6.2.18. Review Secara Karakter

Dari segi karakter, ada dua tokoh yang terlihat, yakni sang anak dan sang ibu. Sang anak ini memiliki sifat yang ceria dan penuh semangat, ia selalu bermain pesawat mainannya karena ia memiliki impian menjadi seorang pilot. Sedangkan sang ibu memiliki sifat yang penyabar dan selalu banyak akal, sang ibu mengerti

sifat dan cita-cita anaknya. Disini kedua peran dalam cerita ini merupakan bentuk tindakan yang patut dicontoh baik orang tua maupun anak-anak.

2.6.2.19. Review Secara Pewarnaan

Dari segi pewarnaan pada film animasi tersebut baik gaya pewarnaan pada karakter maupun dari warna suasana (*compositing*), mereka memakai pewarnaan yang lembut, dan menyenangkan. Memberikan suasana yang tenang namun memberikan suasana yang bersemangat dan ceria.

6.1.15. Serial Animasi Adit Sopo Jarwo Edisi Perang



Gambar 2.4. Cuplikan Adit Sopo Jarwo

Nama Instansi	:MD Animation
Episode	: 40
Durasi	: 5 – 8 menit
Tahun	: 27 Jan 2014
Tayang	: MNCTV
Jumlah Penonton	: 83.779 x
Jumlah Suka	: 320

Sinopsis :

Menceritakan tentang seorang anak bernama Adit yang memiliki teman bernama Dennis dan teman-temannya di kehidupan dalam kampung. Dalam ceritanya mereka, si Adit dan Dennis selalu menghadapi berbagai masalah dengan Si Jarwo yang ditemani oleh Sopo. Namun pertengkaran mereka tidak ada kekerasan dan berunsur humor dan konyol hingga permasalahan tersebut selalu berakhir dengan kesialan SI Jarwo dan Si Sopo.

2.6.2.20. Review Secara Penceritaan

Secara penceritaan, animasi ini menggunakan alur cerita maju dengan urutan alur cerita pengenalan - muncul masalah – klimaks – penyelesaian. Konten yang disajikan dalam animasi ini mengandung unsur social yang baik untuk anak kecil. Dan animasi ini berunsur motivasi bagi anak kecil agar mereka belajar dan bertindak baik kepada masyarakat kedepannya.

2.6.2.21. Review Secara Komunikasi

Pada penyampaian pesan dan cara penuturan kata, animasi tersebut memiliki keunikan budaya dan adat istiadat. Berbagai aksen dan logat bahasa mereka yang menarik untuk didengar dan sesuai dengan geografis tersebut. Namun berbagai macam aksen dan logat bahasa yang disebabkan oleh perbedaan budaya, menyebabkan suatu kelebihan yang baik. Namun memiliki kekurangan yakni penerimaan pesan yang kurang baik karena adanya perbedaan logat dan aksen bahasa tiap budaya.

2.6.2.22. Review Secara Visual

Secara visual, mereka membentuk sebuah karakter yang cukup unik dan lucu. Animasi ini lebih membentuk gaya desain karikatur yang dibentuk dalam sebuah karakter 3 Dimensi. Bentuk visual property dan latar yang cukup simple dan ikonik, namun tetap disesuaikan dengan geografis yang ada di Indonesia. Pada dasarnya, karakter – karakter yang ada dalam animasi ini masih bisa diterima oleh anak kecil hingga dewasa.

2.6.2.23. Review Secara Karakter

Dari segi karakter, ada beberapa tokoh yang berasal dari artis dan actor terkenal di Indonesia sebagai bentuk mascot di animasi tersebut. Mereka memiliki karakter tersendiri seperti Adit yang memiliki sifat pemberani, pembawa inspirasi, bermotivasi. Si Dennis yang memiliki sifat penakut, pasif, apatis. Sopo yang

memiliki sifat yang penurut namun terlalu polos dan lugu, berbeda dengan sifat Jarwo yang memiliki sifat jahat, dan berlaku tidak adil. Namun dalam animasi ini, peran mereka dengan yang lain saling mengisi hingga semua tokoh sama rata.

2.6.2.24. Review Secara Pewarnaan

Dari segi pewarnaan pada film animasi tersebut baik gaya pewarnaan pada karakter maupun dari warna suasana (*compositing*), mereka memakai pewarnaan yang lembut, dan menyenangkan. Memberikan suasana yang tenang namun memberikan suasana yang bersemangat dan ceria.

6.1.16. KidsHealth – How The Body Works “Learn About Teeth”



Gambar 2.5. Film Serial Animais Kids Health

Nama Instansi	: Kids Health
Episode	: How The Body Work – Learn The Teeth
Durasi	: 3 menit 42 detik
Tahun	: 2013
Tayang	: Youtube
Jumlah Penonton	: 45.677 x
Jumlah Suka	: 455

Sinopsis :

Menceritakan tentang Si Chloe dan Si Nerd sedang mengadakan sebuah pertunjukan pentas seni menanyi yang bertemakan kesehatan badan. Pada acara ini Chloe dan Nerd membawa tema Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut dalam bentuk nyanyian Jingle. Jingle ini menjelaskan mengenai bahaya akan kerusakan gigi dan mulut apabila tidak dijaga dengan baik. Selain itu, menjelaskan pula mengenai makanan-makanan apa saja yang menyebabkan kerusakan gigi dan alasannya. Dan dari jingle ini menjelaskan mengenai solusi menjaga kesehatan gigi dengan baik dan benar.

2.6.2.25. Review Secara Penceritaan

Secara penceritaan, animasi ini menggunakan alur cerita video clip atau mengemas sebuah konten dalam bentuk sebuah lagu singkat. Dari penggambaran cerita dalam film animasi tersebut, mereka membuat sebuah permasalahan anak tak suka memakan sayur sebagai konten utama dalam animasi yang akan mereka bahas. Penyampaian mereka mengajak penonton untuk ikut berimajinasi agar mampu menyerap dan memotivasi mereka agar mereka mampu belajar tanpa mereka sadari.

2.6.2.26. Review Secara Komunikasi

Pada penyampaian pesan dan cara penuturan kata, animasi tersebut memiliki keunikan budaya dan adat istiadat. Berbagai aksen dan logat bahasa mereka yang menarik untuk didengar dan sesuai dengan geografis tersebut. Namun berbagai macam aksen dan logat bahasa yang disebabkan oleh perbedaan budaya, menyebabkan suatu kelebihan yang baik. Namun memiliki kekurangan yakni penerimaan pesan yang kurang baik karena adanya perbedaan logat dan aksen bahasa tiap budaya.

2.6.2.27. Review Secara Visual

Secara visual, mereka membentuk sebuah karakter yang cukup unik dan lucu. Bentuk visual property dan latar yang cukup simple dan ikonik, namun pada scenario anak kecil memasuki imajinasinya menjadi seorang pilot, membentuk visual menjadi lebih menarik dan keren. Hanya pada karakter seorang ibu masih kurang menonjol secara karakteristik.

2.6.2.28. Review Secara Karakter

Dari segi karakter, ada dua tokoh yang terlihat, yakni sang anak dan sang ibu. Sang anak ini memiliki sifat yang ceria dan penuh semangat, ia selalu bermain pesawat mainannya karena ia memiliki impian menjadi seorang pilot. Sedangkan sang ibu memiliki sifat yang penyabar dan selalu banyak akal, sang ibu mengerti sifat dan cita-cita anaknya. Disini kedua peran dalam cerita ini merupakan bentuk tindakan yang patut dicontoh baik orang tua maupun anak-anak.

2.6.2.29. Review Secara Pewarnaan

Dari segi pewarnaan pada film animasi tersebut baik gaya pewarnaan pada karakter maupun dari warna suasana (*compositing*), mereka memakai pewarnaan yang lembut, dan menyenangkan. Memberikan suasana yang tenang namun memberikan suasana yang bersemangat dan ceria.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Metode Wawancara Mendalam

Metode wawancara mendalam merupakan metode penelitian tanya-jawab dengan para narasumber yang terpercaya dan ahli di bidang penyuluhan kesehatan. Hal tersebut bertujuan untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai program penyuluhan gigi dan UKGS, serta kondisi penyuluhan dalam anak-anak di sekolah dasar. Narasumber yang akan diwawancarai adalah para ahli promosi kesehatan, petugas UKGS, petugas penyuluhan kesehatan gigi, dan guru.

3.1.2. Metode Observasi

Metode survei akan digunakan untuk mendapatkan informasi dalam bentuk opini dari sejumlah orang terhadap program penyuluhan kesehatan dan UKGS. Dalam survei ada 3 karakter utama yaitu 1) informasi dikumpulkan dari satu kelas yang digunakan untuk menjelaskan beberapa aspek tertentu. 2) informasi dikumpulkan lewat pengamatan kondisi kelas mengenai perilaku siswa. 3) informasi yang didapat dari sampel, tidak dari populasi. Tujuan dari survei adalah untuk mengetahui gambaran umum dari populasi.

3.1.3. Metode Etnografi

Etnografi adalah analisis mendalam dari beberapa sekolah di Surabaya untuk mendapatkan sebuah data kualitatif. Data biasanya dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen. Jenis penelitian ini berfokus pada membangun catatan perilaku dan kepercayaan dari kelompok dari waktu ke waktu. Etnografi mengharuskan peneliti berpartisipasi, baik sebagai pengamat atau peserta aktif, waktu interaksi yang cukup lama dengan kelompok yang diteliti. Dalam hal ini, peneliti mencoba untuk ikut berpartisipasi menjadi

murid. Kerangka konseptual etnografi adalah bahwa keterlibatan langsung ke dalam budaya pembelajaran tiap sekolah yang akan diambil sebuah kesimpulan dari perspektif kelompok, dan melihat yang akan memberikan pemahaman tentang perilaku dan keyakinan kelompok.

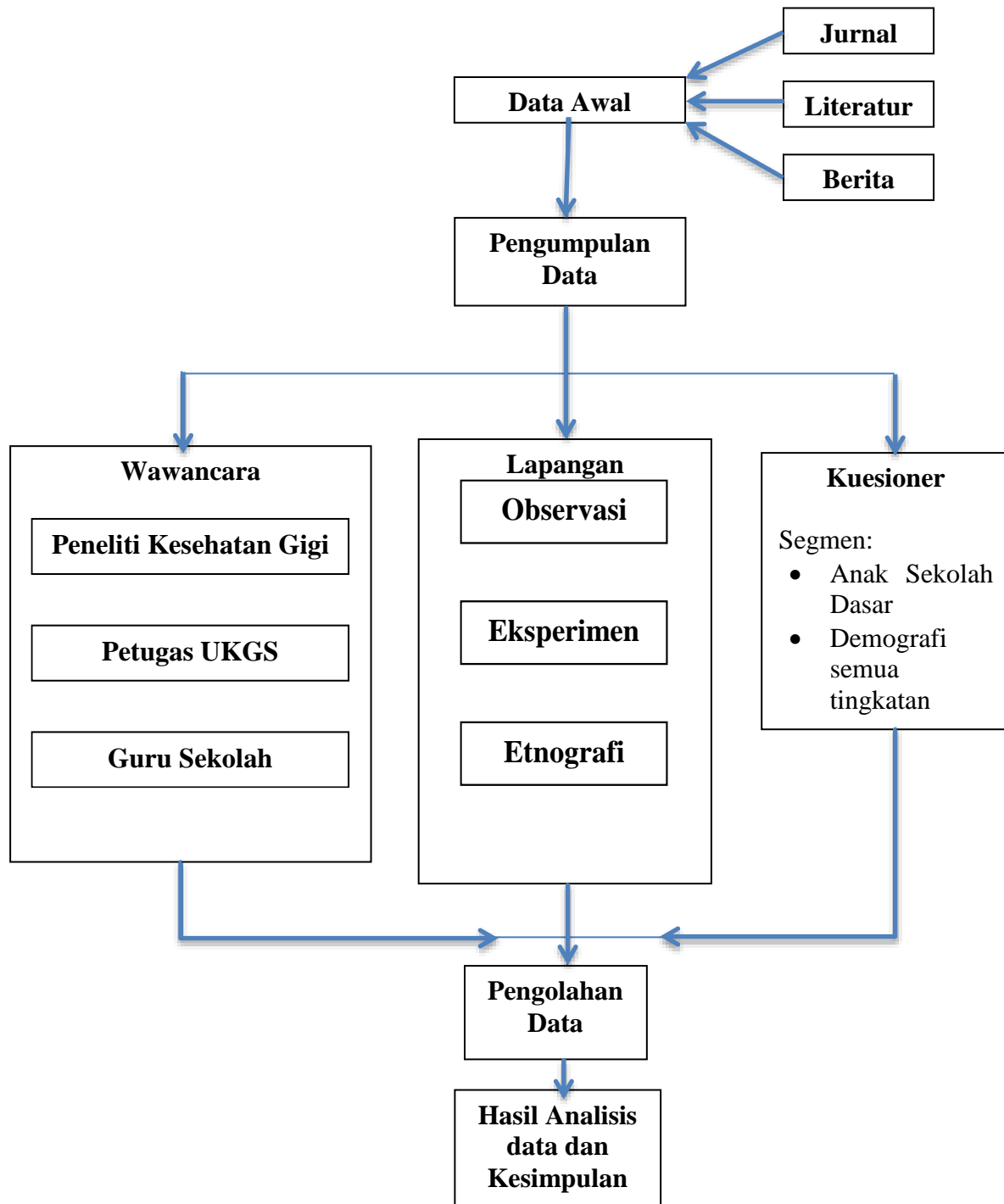
3.1.4. Metode Simulasi

Penelitian simulasi merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk mencari gambaran melalui sebuah sistem berskala kecil atau sederhana (model) dimana di dalam model tersebut akan dilakukan manipulasi atau kontrol untuk melihat pengaruhnya. Dalam kesempatan ini, akan diadakan model simulasi penyuluhan gigi kepada siswa-siswa di sekolah guna untuk mendapatkan data perihal perilaku anak-anak dalam kegiatan penyuluhan.

3.1.5. Metode Eksperimen

Metode eksperimental merupakan salah satu dari jenis jenis metode penelitian. Metode eksperimental merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti memanipulasi variabel dan meneliti akibat-akibatnya. Pada metode ini variabel-variabel dikontrol sedemikian rupa, sehingga variabel luar yang mungkin mempengaruhi dapat dihilangkan. Pada penelitian tersebut akan memakai metode eksperimen mengenai media pembelajaran yang paling disukai oleh anak-anak. Dan media-media yang efektif dalam pembelajaran guru-murid.

3.2. Diagram Alur Penelitian



3.3.Hasil Penelitian

3.3.1. Metode Wawancara Mendalam

3.3.1.1.Wawancara Narasumber 1

Nama Narasumber : Ibu drg. Ida Chairanna Mahirawati, Mkes

Jabatan : Dosen Poltekkes Kemenkes, Anggota PPKMI

Hari Wawancara : 4 Nopember 2015

Jam Wawancara : Pukul 10.00 WIB

Protokol Wawancara

- ❖ Bagaimana kondisi Kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak sekolah dasar ?
- ❖ Apakah sudah ada gerakan dari pemerintah berbentuk penyuluhan?
- ❖ Apakah kondisi dalam pelaksanaan penyuluhan kondusif atau terdapat kendala?
- ❖ Selama ini media apakah yang sering dipakai dalam pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut?
- ❖ Bagaimana harapan beliau pada pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut kedepannya?
- ❖ Pada kelas manakan yang paling efektif untuk proses pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut?

Hasil Wawancara

- ❖ Dari hasil profil Dinas Kesehatan menyatakan bahwa Kesehatan gigi dan mulut merupakan urutan ke keempat terbesar permasalahan. Dimana masih banyak periodontitis, karies aktif, dan pemeliharaan
- ❖ Sudah ada gerakan dari pemerintah dinas kesehatan dalam bentuk UKGS minimal setahun dua kali. Namun selama ini penyuluhan hanya sekedar dengan metode ceramah tanpa adanya metode penyuluhan dan media yang menarik

- ❖ Ketika memasuki kelas, apabila hanya dengan metode ceramah hanya akan mendengarkan beberapa menit saja, namun kondisi mulai kurang kondusif.
- ❖ Media pembelajaran yang digunakan dalam penyuluhan gigi dan mulut masih kurang. Kebanyakan memakai poster dan *flipchart*, hingga pada pusat masih kurang dalam pemakaian media pembelajaran. Perlu adanya media yang bisa membantu anak-anak untuk ikut mendemonstrasikan
- ❖ Diusahakan menggunakan inovasi yang baik dari media maupun metode pengajaran. Namun pada akhirnya diusahakan untuk melakukan demonstrasi.
- ❖ Mulai dari gigi pergantian, dimulai dari umur 6 hingga 12 tahun, sebisa mungkin sejak dini. Namun apabila diajarkan oleh kelas 1 dan 2, anak-anak masih membutuhkan bimbingan dari orang tua. Sedangkan kelas 3 mulai mampu mandiri dalam pengajaran khususnya kesehatan gigi.

3.3.1.2. Wawancara Narasumber 2

Nama Narasumber : Bapak Tri Wahono M.PSi

Jabatan : Dosen Poltekkes Kemenkes

Hari Wawancara : 14 September 2015

Jam Wawancara : Pukul 11.00 WIB

Protokol Wawancara

- ❖ Seberapa pentingkah media peraga yang disampaikan dalam pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut?
- ❖ Apakah dengan mengajak berfantasi ria dapat mengajak anak untuk belajar dengan focus?
- ❖ Apakah menurut bapak harus mengikuti media yang sudah ada atau sudah lebih mengonsep tersendiri?
- ❖ Dari pengalaman bapak, apakah dengan mengajak mereka untuk terlibat dengan media animasi memiliki dampak tersendiri?

Hasil Wawancara

- ❖ Prinsipnya pesan disampaikan sesuai dengan usianya. Anak-anak menyukai dunia fantasi, dengan arti segala suatu hal yang berobjek mati akan memiliki nyawa dan bisa berinteraksi sesuai dengan fantasi anak-anak. Contohnya karakter yang berbentuk seperti gigi geraham dan seri pada mulut yang dimana mereka berdialog layaknya manusia
- ❖ Otak anak dibagi menjadi 3, sadar, ambang sadar, dibawah sadar. Sadar itu bisa berpikir logika, mengerti baik dan buruk. Ambang sadar lebih cenderung melamun atau berfantasi. Sedangkan dibawah sadar lebih cenderung untuk tertidur atau pingsan. Anak bisa menerima ilmiah namun dalam bentuk fantasi. Dan akan menolak apabila menjelaskan sesuatu dengan ilmiah. Pembelajaran dengan mengajak berfantasi.
- ❖ Bergantung dari cerita, kedua selera kartun dari anak-anak. Yang lebih utama adalah ketika cerita telah terkonsep baru mendapatkan konsep gaya animasi. Ketika gaya animasi sesuai dengan cerita dan konsep yang telah dibuat, memori anak-anak telah terbentuk. Membuat sebuah gaya animasi yang mampu memancing memori anak-anak untuk terus mengingat.
- ❖ Mengajarkan ada tiga bentuk, Auditori, Kinestetik, Visual. Auditor proses pembelajaran dengan mendengar. Visual proses pembelajaran dengan melihat, dan Kinestetik merupakan sebuah pembelajaran dengan mengajak keterlibatannya. Dari beberapa jenis pengajaran, tipe kinestetik merupakan bentuk pembelajaran yang cocok dengan anak-anak sekolah dasar, dimana yang dilibatkan adalah emosinya.

3.3.1.3. Wawancara Narasumber 3

Nama Narasumber : Ibu Ratna

Jabatan : Guru Kelas 3 SDI Yamastho

Hari Wawancara : 4 Nopember 2015

Jam Wawancara : Pukul 10.00 WIB

Protokol Wawancara

- ❖ Apakah kondisi kelas selalu kacau dan tak terkendali selama proses pembelajaran?
- ❖ Apakah sudah pernah melakukan sebuah bentuk proses pembelajaran dengan menggunakan audio visual atau dengan visual saja?

Hasil Wawancara

- ❖ Sebenarnya tidak sekacau yang dikira, namun ketika ada suatu hal atau seseorang yang baru dalam lingkungannya. Mereka sangat penasaran dan tertarik untuk berkenalan. Hingga terjadi suasana yang kacau.
- ❖ Anak-anak dengan dijelaskan saja tidak focus, namun apabila ada praktek mereka sangat tertarik dan focus. Ada Pengalaman ketika saya menggunakan proses pembelajaran dengan menggunakan animasi, hampir seluruh siswa di kelas diam dan terfokus.

3.7.2. Hasil Tanya Jawab dengan Narasumber Kesehatan Gigi.

Bersama : drg. Ida Chairanna Mahirawati (Dosen JKG Poltekes Surabaya) dan Zulfia Husnia (Perawat gigi)

- **Pertanyaan**

Apakah Kulit Jeruk mampu menghilangkan karang gigi?

- **Jawaban**

Kulit jeruk tak mampu menghilangkan karang gigi, namun dapat memutihkan gigi. Mampu dijadikan sebagai pengganti pasta gigi yang natural, namun diwajibkan lebih rutin dari penggunaan pasta gigi.

- **Pertanyaan**

Apakah Batu Arang mampu dijadikan sebagai pembersih gigi yang baik?

- **Jawaban**

Batu arang tak menjadi sebuah pembersih gigi yang efektif. Dikarenakan tak ada kandungan yang baik untuk menjaga dan merawat gigi dan mulut.

- **Pertanyaan**

Apakah benar apabila gigi susu dicabut belum pada waktunya akan menimbulkan kerusakan pada tatanan gigi?

- **Jawaban**

Benar, karena fungsi gigi susu selain alat pengunyah, juga sebagai penanda tempat untuk gigi permanen. Bila pada waktu yang tepat, gigi permanen akan memakan akar gigi susu hingga membuat gigi susu goyang. Pada waktu itulah gigi susu dapat dicabut dan berganti dengan gigi permanen.

- **Pertanyaan**

Apakah benar karies mampu menyebabkan stroke?

- **Jawaban**

Sebenarnya karies gigi bisa menyebabkan tak hanya Stroke, namun juga penyakit lainnya seperti kanker mulut dan lain-lain. Hal tersebut disebabkan karena Karies merupakan sebuah penyakit yang menggerogoti gigi hingga ke saraf-sarafnya, dari saraf bakteri disebarkan hingga kuman-kuman yang ada dalam gigi juga berpengaruh dan memicu penyakit bahaya lainnya.

- **Pertanyaan**

Apakah Sariawan juga penyebab dari adanya kuman dalam mulut?

- **Jawaban**

Sariawan terbentuk karena sering tergigit dan kekurangan vitamin C. Biasanya terjadi ketika imunitas tubuh kita menurun dan mengalami kelelahan. Ditambah dengan kuman-kuman dalam mulut yang mengendap di dalam mulut memperparah penyakit sariawan tersebut.

- **Pertanyaan**

Apakah penyebab dari gigi sensitive?

- Jawaban

Gigi sensitive pada umumnya terjadi karena terlalu kasar dalam menyikat gigi, sehingga menyebabkan email gigi yang berfungsi pelindung gigi menjadi menipis hingga mendekati saraf dalam gigi. Akibatnya saraf semakin kuat dalam rangsangan hingga menimbulkan gigi sensitive.

- Pertanyaan

Apakah gigi mampu self-Cleaning?

- Jawaban

Gigi mampu membersihkan dirinya walau tak sebersih ketika disikat dengan menggunakan pasta gigi. Karena adanya ludah dalam mulut yang juga membantu gigi agar tetap bersih dan sehat.

- Pertanyaan

Apakah alasan menyikat gigi 2 kali sehari?

- Jawaban

Sebenarnya dianjurkan tiap sehabis makan membersihkan gigi, namun para pakar dokter gigi menyarankan efektifnya 2 kali sehari setelah makan pagi dan sebelum tidur. Setelah makan pagi agar selama menjalani kegiatan sehari-hari mulut tetap segar dan sehat, sedangkan sebelum tidur agar tidak ada kuman yang beraktivitas selama tidur. Namun dengan syarat setelah sikat gigi tidak makan apa-apa sampai pada waktu makan.

- Pertanyaan

Apakah fungsi kawat gigi?

- Jawaban

Fungsi dari kawat gigi hanya merapikan tatanan yang tidak semestinya atau berantakan. Kriteria gigi yang dianjurkan untuk dikawat adalah gigi yang terlalu maju atau mundur tak sesuai dengan tatanan, atau gigi yang berantakan hingga susah makan.

- Pertanyaan

Apakah gusi berdarah merupakan sebuah penyakit gigi

- Jawaban

Benar, ada yang disebabkan oleh penyakit, namun ada pula yang disebabkan menyikat gigi yang terlalu kasar dan tak sesuai dengan tata cara menyikat gigi yang baik dan benar. Ciri-ciri gusi sehat yakni berwarna merah muda dan tak ada yang menonjol, sedangkan sebaliknya gusi berwarna merah dan menonjol merupakan gusi yang tak sehat disebabkan oleh karang gigi.

- Pertanyaan

Makanan dan minuman apa saja yang berbahaya bagi gigi?

- Jawaban

Makanan dan minuman yang mengandung glukosa, soda, kecut, dan karbohidrat.

- Pertanyaan

Apakah ada jenis-jenis sikat gigi?

- Jawaban

Ada dua jenis sikat gigi, yakni sikat gigi yang lembut dan sikat gigi yang sedang. Disarankan bagi orang yang tak memiliki penyakit gigi memakai sikat yang lembut, karena sikat yang sedang hanya diperbolehkan untuk orang yang memiliki penyakit gigi.

- Pertanyaan

Apakah gigi mati/Karies pasif harus dicabut?

- Jawaban

Harus, karena gigi mati masih mengandung penyakit dan kuman yang sewaktu-waktu bisa menyebar ke gigi yang lain dan menyebabkan penyakit lainnya.

3.7.3. Metode Observasi

Dalam penelitian ini, diadakan di sekolah SDI Yamastho, Rungkut. Penelitian ini dilakukan dua kali pengamatan dengan menggunakan metode Etnografi. Terdiri dari dua pengamatan, yakni pengamatan perilaku murid di sekolah dan pengamatan proses pembelajaran guru dan murid. Dari hasil yang ditemukan selama penelitian, berikut merupakan hasil dari kesimpulan tersebut :

3.7.3.1. Kesimpulan Hasil Observasi Awal

- ❖ Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah SD Yamastho Rungkut Surabaya, berikut ini adalah hasil dari kesimpulan yang telah didapat:
- ❖ SD Yamastho dengan segi demografi menengah ke bawah memiliki pengaruh terhadap psikografis murid
- ❖ Murid kelas 3 masih belum bisa untuk focus belajar selama di kelas, baik dengan kehadiran guru maupun tanpa kehadiran guru.
- ❖ Anak memiliki daya pengamatan yang cukup tajam apabila melihat sesuatu yang belum dia tahu sebelumnya.
- ❖ Anak memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi ketika mereka menemukan sesuatu/seseorang yang baru mereka kenal.
- ❖ Kehadiran dunia pertelevisian memiliki pengaruh cukup buruk terhadap pengetahuan anak-anak dan selera anak-anak.
- ❖ Imajinasi anak masih berkembang namun mulai di atur agar tidak liar.
- ❖ Murid kelas 3B mayoritas tidak takut atau grogi dengan seseorang yang baru mereka kenal.

3.7.3.2. Kesimpulan Hasil Observasi Lanjutan

- ❖ Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah SD Yamastho Rungkut Surabaya, berikut ini adalah hasil dari kesimpulan yang telah didapat:

- ❖ Proses pembelajaran guru – Murid dilaksanakan lincer, walau dengan kehadiran kami dalam kelas yang ikut dalam keterlibatan pembelajarannya.
- ❖ Murid kelas 3 masih belum bisa untuk diam dan focus dalam proses pembelajaran di kelas
- ❖ Murid – murid tidak suka apabila hanya diajarkan dengan berceramah saja tanpa adanya interaksi dari muridnya.
- ❖ Hasil pembelajaran dengan menggunakan metode pena konsep memiliki sedikit pengaruh yang cukup dalam proses pembelajaran

3.7.4. Metode Simulasi “Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut”

Dalam penelitian ini, diadakan di sekolah SDI Yamastho, Rungkut. Dan di SDI Al-Hikmah. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan sebuah simulasi atau scenario pelaksanaan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut terhadap anak-anak sekolah dasar.

Dalam proses metode pelaksanaan tersebut, terdiri dari tiga pengamatan, yakni pengamatan perilaku murid ketika melakukan pelaksanaan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dan pengamatan para ahli yang bekerja sesuai dengan program pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut serta perilaku guru dalam pengawasan anak-anak pada proses pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut. Dari hasil yang ditemukan selama penelitian, berikut merupakan hasil dari kesimpulan tersebut :

3.7.4.1. Kesimpulan Hasil Simulasi SDI Yamastho

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah SD Yamastho Rungkut Surabaya, berikut ini adalah hasil dari kesimpulan yang telah didapat:

- Murid-murid memiliki rasa ketertarikan yang tinggi ketika diajak untuk mengikuti proses pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut.

- Mereka masih susah untuk diatur dalam melaksanakan penyuluhan gigi dan mulut.
- Pada awal pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut, murid-murid tertata dalam bentuk barisan yang dipisah antara laki-laki dengan perempuan. Pada menit pertama hingga kelima, seperempat dari 30 murid-murid putra sudah dalam kondisi tak terkontrol, sedangkan pada murid-murid putri masih tetap focus pada acara penyuluhan gigi dan mulut.

3.7.4.2. Kesimpulan Hasil Simulasi SDI Al-Hikmah

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah SD Yamastho Rungkut Surabaya, berikut ini adalah hasil dari kesimpulan yang telah didapat:

- Murid-murid memiliki rasa ketertarikan yang tinggi ketika diajak untuk mengikuti proses pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut.
- Mereka masih susah untuk diatur dalam melaksanakan penyuluhan gigi dan mulut.
- Pada awal pelaksanaan penyuluhan gigi dan mulut, murid-murid tertata dalam bentuk barisan yang dipisah antara laki-laki dengan perempuan. Pada menit pertama hingga kelima, seperempat dari 30 murid-murid putra sudah dalam kondisi tak terkontrol, sedangkan pada murid-murid putri masih tetap focus pada acara penyuluhan gigi dan mulut.

3.7.5. Metode Eksperimen Animasi



Gambar3.1. Pelaksanaan Penelitian Eksperimen

Hari/Tanggal : Sabtu, 20 Februari 2016

Tempat : Kafe Baca Ceria

Anggota : Pria : 4 Wanita : 3

Subjek : Animasi Altitude Alto dan Animasi Pulau Bintang

Review :

- Pada menit ke 00.01 hingga 02.30 mereka antusias dengan animasi yang sedang ditayangkan. Kondisi anak-anak focus.
- Pada menit ke 02.31 hingga 05.24 anggota mulai bertambah anak yang ikut menonton, namun karena durasi yang pendek beberapa anak merespon kecewa.
- Setelah selesai melihat animasi tersebut, 5 dari 7 anak menyatakan bahwa mereka memahami akan maksud dan isi cerita tersebut, sedangkan yang lain tidak memahami karena mereka tidak tertarik dengan cerita dari animasi tersebut.
- Pada penayangan animasi Pulau Bintang, menit ke 00.00 hingga menit ke 01.30 mereka mulai antusias untuk mengikuti cerita tersebut. Pada menit ke 01.31.

hingga 05.00 mereka mulai jenuh karena cerita animasi tersebut monoton dan tak terasa klimaksnya.

- Setelah selesai melihat animasi Pulau Bintang, 4 dari 7 anak memahami maksud serta konten dalam cerita, sedangkan 2 anak masih sedikit memahami cerita walau masih kurang paham mengenai kontennya, sedangkan 1 anaknya hanya menikmati animasi saja.

3.7.6. Metode Studi Eksisting

3.7.6.1. Review Animasi Upin & Ipin Episode Gosok Tak Gosok Gigi

➤ Kelebihan

- ❖ Warnanya yang cerah menambah daya tarik anak-anak untuk selalu melihat animasi tersebut
- ❖ Animasi dengan dimensi 3 menambah daya tarik pada imajinasi tersendiri.
- ❖ Karakternya yang lucu dan imajinatif mampu diterima oleh anak-anak.
- ❖ Karakter dengan aksi yang lincah dan ditambah efek jurus-jurus yang memukau
- ❖ Pengisi suara dengan memakai bahasa Melayu menambah daya tarik tersendiri

➤ Kekurangan

- ❖ Beberapa scenario dalam alur cerita yang terlalu berlebihan dan terkesan *norak*
- ❖ Beberapa adegan yang terlalu berulang-ulang membuat pesan susah tersampaikan dan menjadi hilang daya tarik dalam animasi.
- ❖ Gestur tubuh yang agak patah-patah terkesan kurang natural untuk dinikmati

3.7.6.2. Review Animasi Pendek *One-Shot* Altitude Alto

➤ Kelebihan

- ❖ Warnanya yang cerah menambah daya tarik anak-anak untuk selalu melihat animasi tersebut
- ❖ Animasi dengan dimensi 3 menambah daya tarik pada imajinasi tersendiri.

- ❖ Penggambaran imajinasi dalam membawa sebuah cerita ke dalam animasi yang cukup bagus dan tidak berlebihan
- ❖ Cerita dengan ringan perkataan membuat penikmat tidak cepat bosan

➤ **Kekurangan**

- ❖ Pemakaian bahasa Inggris dengan tanpa terjemahan di bawah layar animasi membuat penikmat menjadi bingung, terutama yang tidak pintar berbahasa Inggris.
- ❖ Beberapa adegan cukup monoton dan kurang dibumbui sedikit efek yang mendukung di beberapa scenario pengambilan kamera.
- ❖ Durasi cukup pendek, sehingga penikmat masih kurang memahami maksud pesan yang disampaikan.

3.7.6.3. Review Kids Health-How Your Body Works-Learn the Teeth :

➤ **Kelebihan**

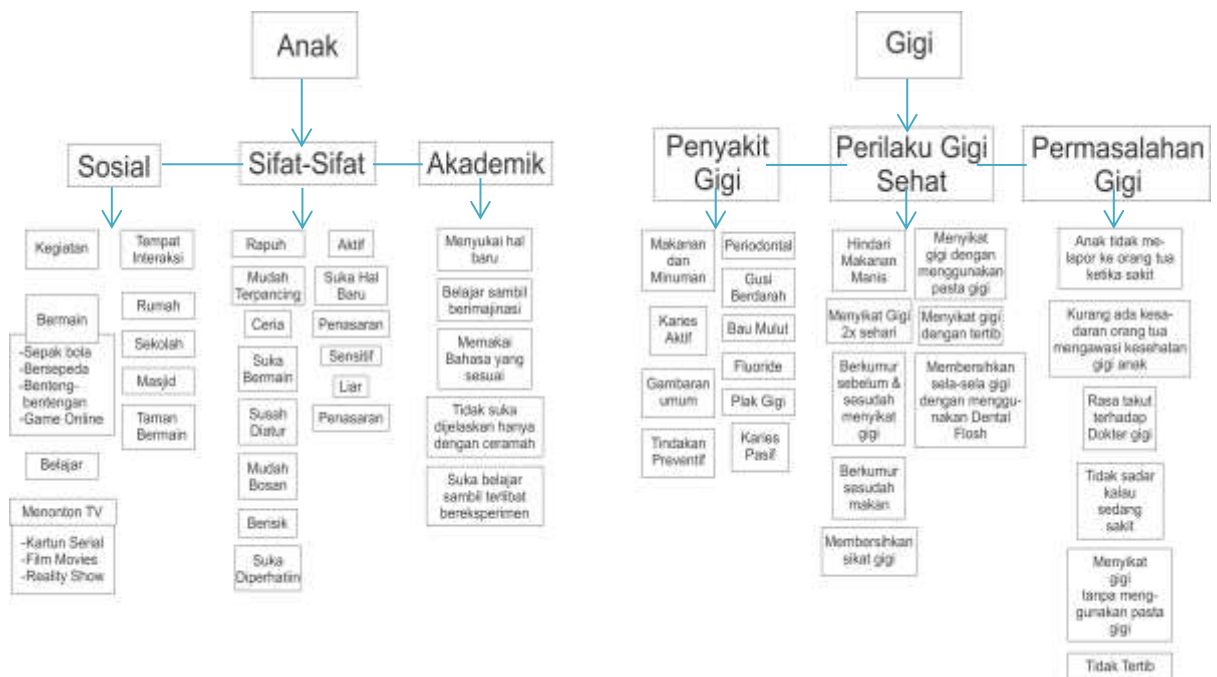
- ❖ Jenis gaya animasi/kartunnya yang unik dan lucu membuat anak-anak merasa terbawa dalam alur ceritanya
- ❖ Karakter utama Si Chloe dan Si Nerd yang unik membuat anak-anak selalu ceria dan riang gembira
- ❖ Jingle yang dibawa mampu diterima oleh anak-anak
- ❖ Warnanya yang pas dan tak ada yang terlalu mencolok.

➤ **Kekurangan**

- ❖ Beberapa adegan yang masih ada unsur kekerasan
- ❖ Karakter figuran dalam animasi ini terlalu mengganggu dan menjijikkan, walau bertemakan tentang tubuh dan mengekspos bentuk organ tubuh.

3.7. Formulasi Permasalahan

Dari beberapa hasil pelaksanaan riset lapangan, telah terkumpul beberapa poin-poin permasalahan yang terjadi. Poin-poin tersebut diperjelas menjadi sebuah penjelasan singkat berbentuk *affinity diagram* seperti dibawah ini :



Tabel 3.2. Affinity Diagram

Dari beberapa hasil penjabaran *affinity diagram* , telah terbentuk sebuah kesimpulan permasalahan yang diprioritaskan karena memiliki dampak terhadap pelaksanaan penyuluhan kepada anak-Berikut merupakan bentuk kesimpulan dari permasalahan tersebut :

- ❖ Anak-anak mudah tidak focus dan susah mengerti yang disebabkan penjelasan yang kurang ringkas dan tidak disesuaikan bahasanya dengan anak-anak.
- ❖ Anak-anak mudah bosan dan tidak peduli dikarenakan durasi pelaksanaan terlalu lama serta pelaksanaan masih dengan cara konvensional, tak ada alat peraga yang mendukung selama penjelasan.
- ❖ Anak-anak mudah berisik dan susah diatur disebabkan Pelaksanaan yang terlalu datar dan kurangnya keterlibatan penuh dari anak-anak.

- ❖ Pelaksanaan dengan suasana yang terlalu kaku.
- ❖ Petugas pelaksana yang kurang ahli dalam menjalankan tugasnya

3.8. Formulasi Kebutuhan

Dari beberapa hasil kesimpulan yang telah didapat dari formulasi permasalahan. Ditemukan solusi-solusi yang dibutuhkan agar mampu membenarkan beberapa permasalahan yang terlihat. Berikut adalah solusi yang diajukan :

- ❖ Penyesuaian durasi sesuai dengan pelaksanaan yang efisien agar menghindari anak-anak yang merasa bosan
- ❖ Perlu adanya perubahan system pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sekarang.
- ❖ Perlu adanya pembaharuan alat peraga yang mampu menarik perhatian anak-anak agar pesan telah tersampaikan dengan baik kepada anak-anak
- ❖ Perlu adanya efisiensi petugas pelaksanaan dan apabila perlu adanya sebuah metode pembelajaran yang mampu menggantikan petugas pelaksana.
- ❖ Memakai bahasa yang sesuai dan mudah dimengerti, serta bersifat mengajak anak-anak untuk terlibat aktif.
- ❖ Pembawaan yang dinamis agar tidak terasa membosankan. Memberi suasana yang bersahabat.
- ❖ Anak-anak perlu diajak untuk keterlibatan baik secara emosional maupun secara pemikiran selama pelaksanaan.
- ❖ Perlu adanya sebuah metode yang mengutamakan kegiatan eksperimen yang mampu membuat anak-anak menjadi sadar dan paham akan konten yang diberikan.

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1. Gambaran Umum

Indonesia masih memerlukan adanya pembaharuan pelaksanaan dalam proses penyuluhan gigi dan mulut dikarenakan intelegensi anak-anak pada generasi kini mulai berubah dan berbeda dari generasi-generasi sebelumnya. Hingga diperlukannya perubahan baik secara metode pembelajaran maupun media yang akan dipakai dalam proses pelaksanaannya.

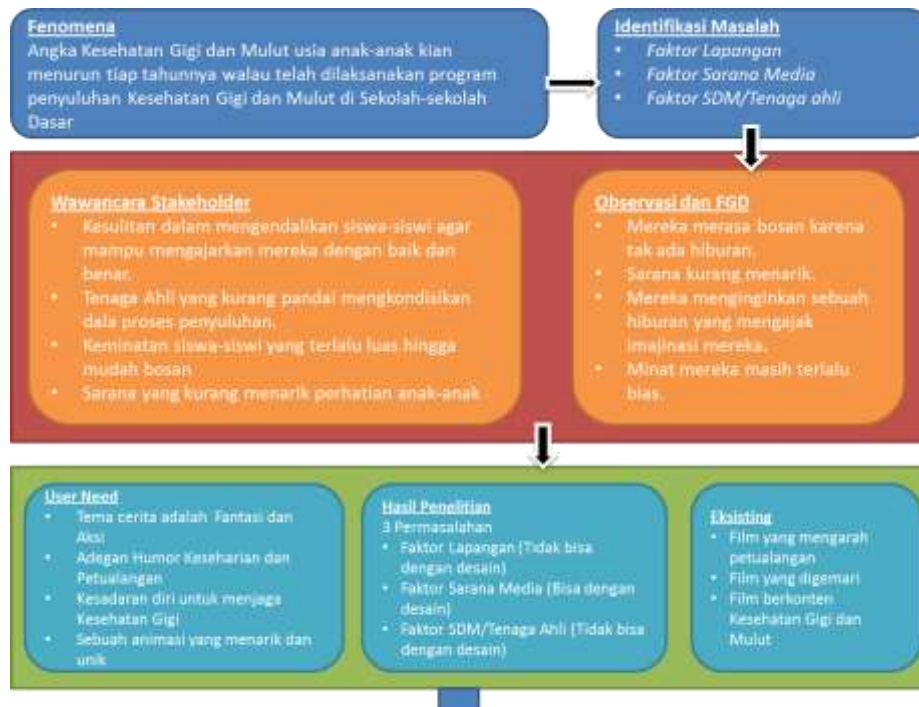
Dari sektor kebutuhan pasar, Indonesia masih menjadi sebuah pasar yang cukup bagus dalam industri hiburan. Hal tersebut diperjelas dari hasil forum diskusi (FGD) yang telah dilakukan. Dan industri animasi merupakan industri yang masih diminati oleh anak-anak

4.1. Penelusuran Masalah

Apabila dilihat lebih lanjut lagi mengenai program kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut yang dilaksanakan di sekolah-sekolah, aka nada banyak permasalahan yang cukup fatal namun masih belum ditindaklanjuti. Padahal apabila permasalahan –permasalahan itu terselesaikan, hasil atau dampak positif terhadap siswa-siswa akan terlihat dengan baik. Salah satu permasalahan dalam programnya yakni kurangnya media yang kurang menyesuaikan dengan tingkat psikologi dan intelegensi anak-anak yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

4.2.Keyword

Dalam merancang sebuah konsep animasi yang berawal dari ide cerita hingga eksekusi pembuatan animasi, perlu halnya merangkum kesimpulan dari hasil penelitian hingga menemukan sebuah *keyword* atau kata kunci. Hal ini menjadikan sebagai tema dari konsep cerita tersebut. Berikut adalah bagan keyword tersebut.



Keyword

BE GUARDIAN TEETH



Gambar 4.1. Bagan Pembentukan Keyword

4.3. Konsep Desain

4.3.1. Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam perancangan ini berupa film animasi web series yang memiliki 3 sesi dengan sesi pertama berjumlah 12 episode Adri at the Undermouth berdurasi 15 menit berbentuk video yang akan ditayangkan di Youtube tiap 2 minggu sekali.

Pengerjaan dimulai dari penceritaan, *3D modeling Character*, *3D modeling Environment*, *rigging*, *Texturing*, *Animating*, hingga *rendering* dan *video editing* yang meliputi *compose* lagu dan penggabungan rekaman dialog.

4.3.2. Kebutuhan Konsumen

Konsumen khususnya pada usia 8-9 tahun membutuhkan sebuah karakter yang mampu membawa perhatian mereka dari segi postur, pakaian yang digunakan, alat yang dipakai hingga profil karakter yang menarik perhatian agar mereka mampu mengikuti dan membawakan cerita dengan baik dan menarik secara visual

4.3.3. Kriteria Desain

4.3.3.1. Brainstorming Cerita

Pada perancangan ini, penulis memulainya dengan mencari ide dan konsep cerita. Konsep tersebut dibentuk lagi dalam sebuah premis yang berisikan satu kalimat namun sudah mencakup keseluruhan cerita. Setelah terbentuk, lalu dikembangkan lagi dalam bentuk kerangka cerita yang menjelaskan beberapa cerita dengan singkat. Lalu dikembangkan lagi menjadi sebuah synopsis cerita dalam satu paragraph agar lebih terlihat jelas. Dan dikembangkan lagi menjadi sebuah manuskrip dan kemudian dibuat visual menjadi sebuah storyboard dan animatic.

4.3.3.2. Desain Karakter

Dalam proses perancangannya, penulis bertugas pula untuk membuat beberapa karakter-karakter yang dibutuhkan dalam ceritanya *Adri at the Undermouth*. Dalam prosesnya, penulis mencoba untuk mempelajari profil tiap karakter yang terlibat lalu dibentuk sesuai dengan karakter tersebut.

4.3.3.3.Desain Latar

Proses desain latar/*environment* pada perancangan ini cukup penting dalam menambah dan mendukung pembuatan animasi yang dibuat. Karena pada pembawaan cerita di animasi tersebut, latar tempat merupakan sebuah “panggung” untuk memperjelas tempat dan kondisi yang sedang terjadi dalam sebuah peristiwa tersebut. Dalam prosesnya, perlu adanya riset tempat yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat demi kelancaran pembuatan perancangan tersebut.

4.3.3.4.Style Desain

Setelah dilakukannya pengamatan secara lapangan dan dari studi eksisting, maka terbentuk empat alternative gaya visual. Dalam keputusan ketika memilih style karakter secara visual memiliki banyak kesamaan untuk pengembangan cerita yang akan diangkat dalam perancangan tersebut.

4.3.3.5.High poly

Berikut adalah karakter yang akan diproses dalam 3D modeling karakter dengan menggunakan *poly* yang cukup banyak hingga mampu membuat sebuah bidang yang melengkung pada setiap sudut-sudut bagian karakter. Contoh:

4.3.3.6.Kartun

Karakter yang memiliki bentukan yang cukup unik namun masih memakai proporsi manusia pada umumnya. Contoh:

4.3.3.7.Monster

Karakter yang memakai bentukan yang cenderung menyeramkan dan tak sesuai dengan bentukan manusia. Contoh:

4.3.3.8. Warna

Pemilihan warna merupakan bagian dari pelengkap dan memberikan sebuah identitas terhadap tiap karakter yang diambil dari beberapa jenis warna dengan memiliki makna tertentu sesuai dengan cerita yang diangkat dan profesi yang dikerjakan.

4.3.3.9. Musik dan Vocal

Pembuatan pada music dalam animasi merupakan bagian yang tak dapat dilepaskan atau dikesampingkan karena memiliki peran penting dalam memberikan sebuah suasana yang dapat membantu memberikan kesan yg ingin disampaikan.

4.4. Proses Desain

4.4.1. Penentuan Judul Animasi.

Untuk merancang sebuah animasi yang bagus, diperlukannya sebuah nama atau judul yang menarik untuk mewakili isi dari cerita tersebut. Untuk itu, perlulah untuk mengonsep sebuah judul yang bagus dan menarik agar *user* mampu berminat untuk menonton animasi tersebut. dalam prosesnya diperlukan sebuah referensi untuk mencari sebuah nama.

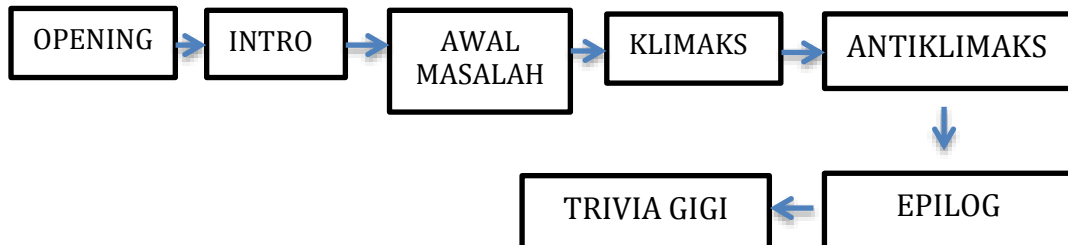


Gambar 4.1. Moodboard Judul Animasi

Pada hasil beberapa judul diatas, mayoritas menyebutkan mana tokoh utama untuk dijadikan sebagai judul animasi, dan memberikan sebuah nama latar

4.4.3. Protokol

4.4.3.1.Sistem Penceritaan



Tabel 2.2. Tabel Sistem Penceritaan

4.4.3.2.Opening

Dalam awal dimulai film animasi, perlu adanya sebuah pemancing baik visual, audio, maupun dalam penceritaan yang unik. Hal tersebut menjadi sebuah pemicu/pemancing anak-anak untuk segera tertarik dan menimbulkan rasa penasaran untuk menggali informasi pembahasan konten.

4.4.3.3.Intro

Menjelaskan mengenai kegiatan / aktivitas sehari-hari hingga memperlihatkan sebuah perilaku atau tindakan yang kurang benar/atau salah namun tetap dilakukan atau menjadi sebuah kebiasaan yang dianggap wajar. (dalam hal ini telah muncul sebuah masalah).

4.4.3.4.Pra-Konten/Awal Masalah

Menjelaskan mengenai garis besar tentang sebuah permasalahan. Anak-anak mulai untuk diajak bereksperimen mengenai permasalahan yang sudah terjadi.

4.4.3.5.Konten/Klimaks

Mulai menjelaskan mengenai materi-materi kesehatan gigi dan mulut dari sebab-akibat dan memberikan sebuah larangan-anjuran .

4.4.3.6.Pasca Konten / Epilog

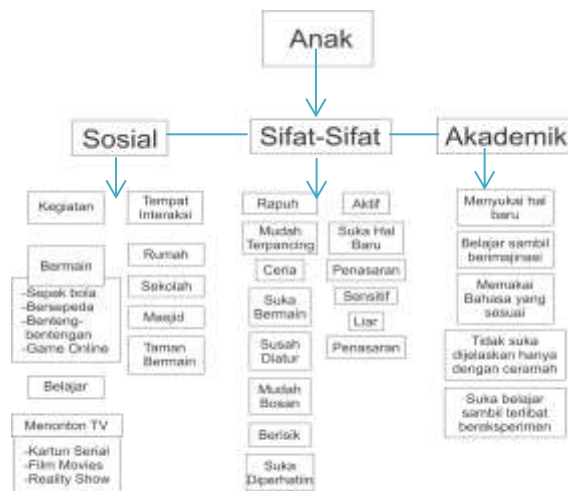
Dari penjelasan konten, berikut ini merupakan sebuah kesimpulan dan penjelasan mengenai tata cara merawat gigi dan mulut dengan adanya adegan menyikat gigi dengan baik dan benar

4.4.3.7.Trivia Gigi

Merupakan sebuah penjelasan mengenai pengetahuan kesehatan gigi, berdasarkan dari episode cerita yang diulas. Berfungsi untuk menjelaskan pentingnya menjaga gigi dengan baik dan benar. Dan yang akan dijelaskan dimulai dari penyakit gigi hingga isu-isu mengenai kesehatan gigi.

4.5. Sinopsis Cerita

Dalam perancangan animasi, cerita merupakan bagian yang utama karena dengan cerita, pesan akan tersampaikan. Untuk menciptakan sebuah pesan atau komunikasi yang baik kepada *user*, perlu halnya merancang sebuah cerita yang menarik dan sesuai dengan minat anak kecil Sekolah Dasar (umur 7-12 tahun). Perlu adanya sebuah penelitian untuk memahami cara komunikasi dan minat anak kecil.



Gambar. Bagan Kesimpulan Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Dari beberapa kesimpulan yang tertera dalam bagan diatas meyakinkan bahwa anak kecil menyukai sesuatu yang menyenangkan, berunsurkan fantasi, aksi dan petualang, serta pembawaan cerita yang ringan dan cukup humoris. Maka dari kesimpulan tersebut, terdapat dua ide cerita untuk perancangan animasi.

➤ **Premis 1:**

“Menceritakan dua anak bersahabat yang bernama Dadok, Ceca, yang diajak oleh Ica untuk diundang ke pesta ultahnya yang terdapat makanan manis dan menggiurkan, lalu sang ibu mengingatkan untuk bersegera menyikat gigi sehabis makan makanan manis..”

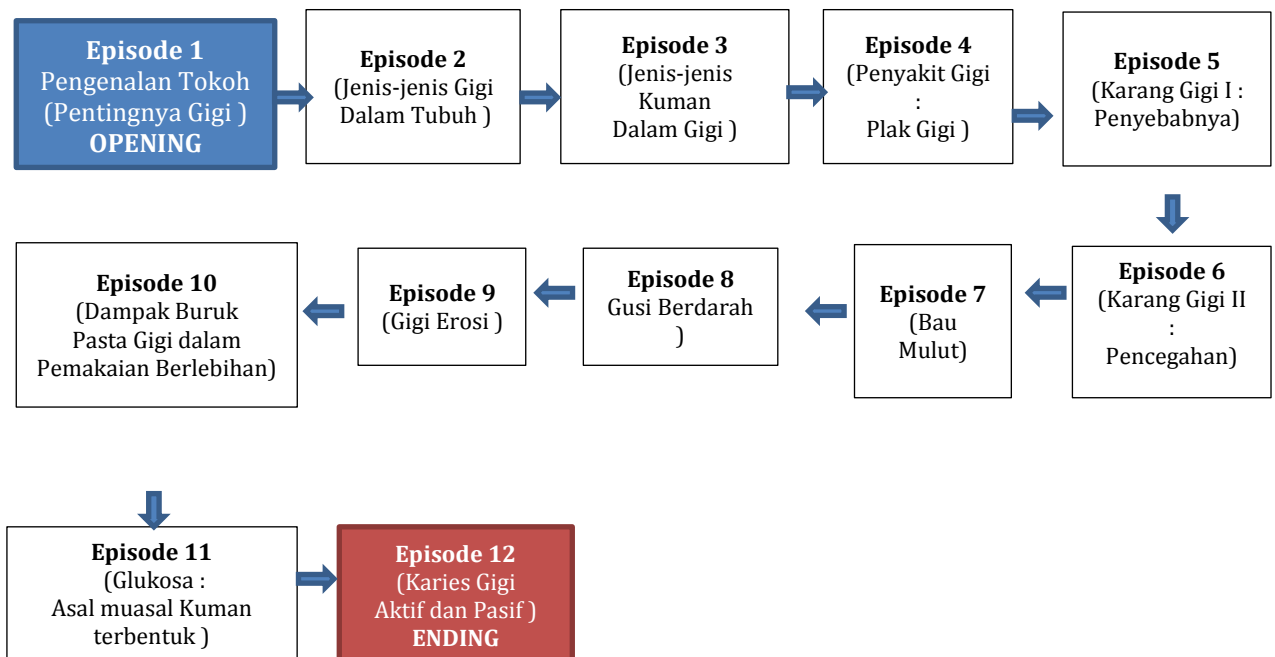
➤ **Premis 2 (terpilih):**

“Menceritakan Adri bersama saudaranya, Beril dan Candra yang tersesat di sebuah dunia gigi bernama Undermouth untuk mengalahkan Khong Buan dan menyelamatkan Fluore demi menyelamatkan kota Taring dari serangan Kuman dan kembali ke dunia nyata.”

• **Sinopsis**

Latar Belakang :

Dalam pembentukan konsep cerita, perlu adanya pembentukan kerangka cerita atau system cerita. Hal tersebut berguna untuk pembentukan konsep cerita yang tertata dan materi terbagi dengan baik. Berikut ini adalah sebuah kerangka pembahasan materi tiap animasi yang akan dibagikan tiap episode :



Dalam pembentukannya, perlu disesuaikan penceritaan dengan materi atau konten yang akan diulas. Konten yang diulas adalah mengenai penjelasan singkat mengenai gigi dengan fungsi beserta jenis-jenisnya. Agar konten yang akan diulas dikemas dengan baik, perlu adanya penataan dari segi pembagian materi tiap episode maupun *framework* penceritaan tiap episodenya.

4.6. Narasi

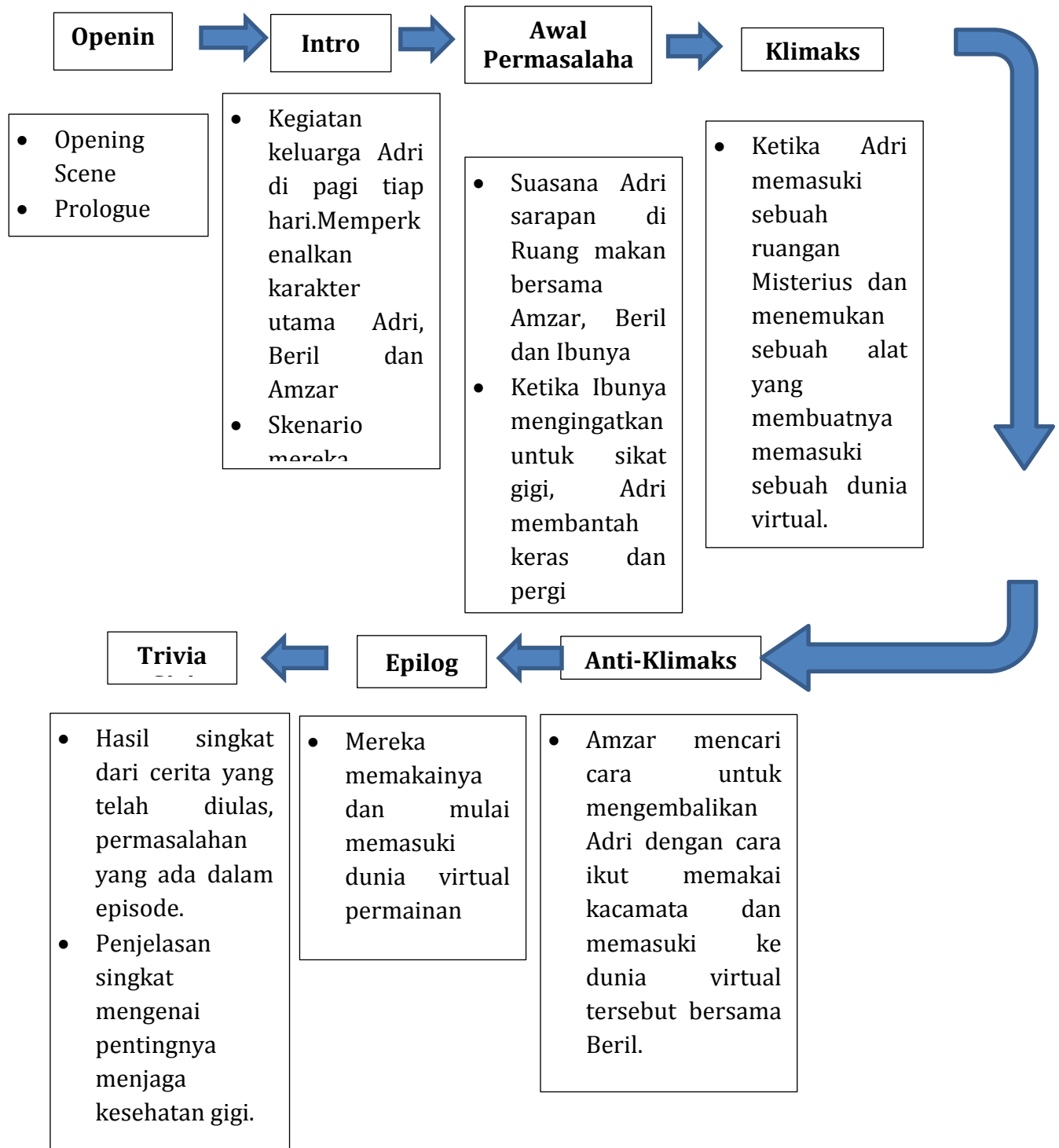
Sinopsis Session 1

Menceritakan tentang perjalanan Adri dan kedua saudaranya, Beril dan Amzar di Dunia gigi untuk mencari jalan keluar untuk kembali ke dunia nyata. Untuk itu mereka harus mengalahkan Sang Bandit, Khong Chuang demi menolong sang penemu, Kakek Rudi untuk membebaskan mereka dari dunia Gigi.

Penjelasan :

Cerita selama 1 session ini menjelaskan mengenai urutan penyakit gigi, dimulai dari timbulnya plak gigi hingga menjadi karies. Dalam ceritanya, disisipkan mengenai penjelasan tiap penyakit gigi mulai dari penjelasan penyakit hingga cara mencegah dan mengatasi baik secara saran dokter maupun cara praktis yang bisa dilakukan sehari-hari. Penjelasan tersebut bertujuan untuk memperjelaskan secara rinci dan mendalam dengan pembawaan cerita hingga penonton tak terasa diajarkan secara serius, namun diberitahu dan disadarkan secara tak langsung serta dibawa dengan menyenangkan.

4.6.1. Kerangka Cerita Episode 1 : Awal Petualangan



4.6.2. Episode 1 : Awal Petualangan

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Ibu Dewi
- Pemandu
- Pemilik Museum
- Kakek
- Si Graham
- Pasukan Kuman

Sinopsis :

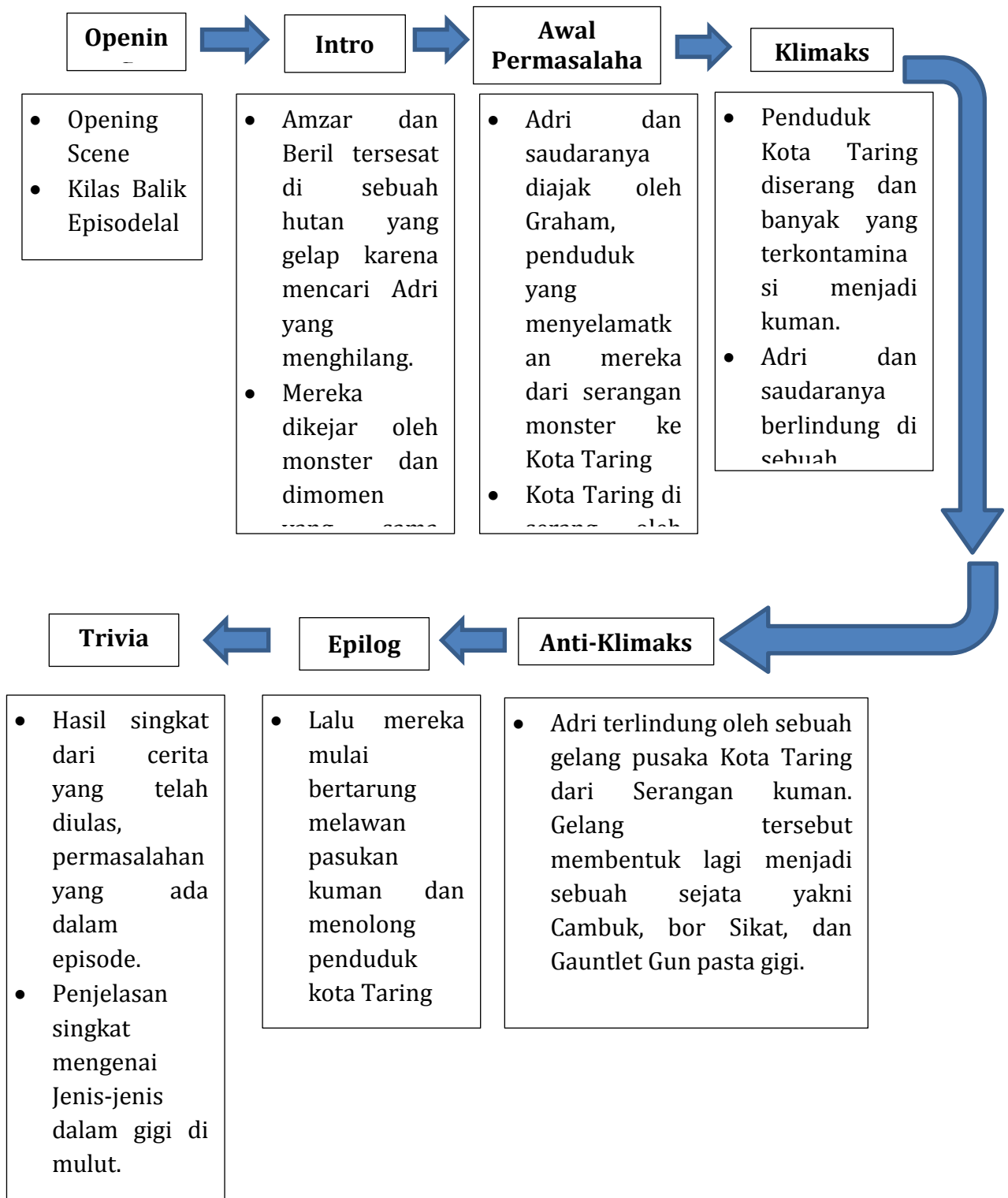
Berawal dari sebuah kisah seorang anak bernama Adri - anak kecil dengan keluarga yang berkecukupan – yang sedang tertidur dengan pulasnya walau sudah diteriaki oleh Ibu dan Beril. Dan Adri terbangun dengan kagetnya karena terlempar sebuah handuk basah di mukanya. Terjadi pertengkaran di pagi hari hingga Amzar, sepupunya datang untuk melerai mereka. Selesai mereka bersiap-siap untuk berangkat,

Adri berkata kepada Beril kalau hari itu ada acara karyawisata di sekolahnya. Lalu ibunya mengingatkan Adri untuk bergegas menyikat gigi, namun Adri menolak dan kabur ketika mobil antar jemputnya datang. Ketika mereka di sekolah, Adri melihat ada beberapa temannya yang tidak masuk sekolah karena sedang sakit gigi, namun Adri menghiraukannya.

Hingga ketika mereka sampai di tempat karyawisata yakni di Museum Kesehatan Gigi. Adri dan saudaranya bergegas untuk mengikuti pemandu yang ada. Karena pemandunya yang kurang menarik perhatian membuat Adri merasa bosan. Adri yang sedari tadi mengikuti arah pemandu museum tiba-tiba berbelok dan masuk ke sebuah ruangan yang gelap tak terpakai bertemu dengan pemilik museum tersebut.

Tiba-tiba Adri dengan ceroboh menggunakan sebuah kacamataa yg membuat dia berpindah dar satu dimensi ke dimensi lain berbentuk gigi. Amzar dan Beril panik, begitu juga pemilik museum tersebut karena alat itu yang membuat kakeknya tak sadarkan diri hingga sekarang. Lalu, pemilik itu berkata bahwa mungkin apabila dia bertemu dengan kakeknya di dunia Gigi. Dengan nekat, Amzar pun mengambil kacamata yang sama pula di meja dekat Adri. Beril yang sempat takut akhirnya ikut memasuki dimensi dunia Gigi. Dari sinilah petualangan mereka dimulai.

4.6.3. Kerangka Cerita Episode 2 : Serangan Kuman.



4.6.4. Episode 2 : Serangan Kuman.

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Monster
- Pasukan Kuman

Sinopsis :

Perjalanan yang panjang dan tanpa tujuan membuat kedua anak ini makin tersesat. Amzar dan Beril yang terus berteriak memanggil nama Adri hingga mereka memasuki sebuah hutan yang sangat gelap. Ditengah perjalanan mereka dikejar oleh sesosok monster besar namun hanya terlihat jelas matanya saja. Hingga tak sengaja mereka menabrak sesosok yang ternyata sosok itu adalah Adri. Namun tak ada waktu bercakap, mereka dikejar oleh monster lagi. Ketika mereka berlari, Adri melihat sesosok makhluk kerdil sedang memberi isyarat berupa menampakkan dirinya untuk menarik perhatian Adri. Usahanya berhasil, Adri mengejar dan begitu pula Amzar dan Beril. Berkat usaha sosok kerdil itu, mereka berhasil keluar dari hutan.

Mereka bertiduran karena capek setelah sekian lama mereka harus berlari menyelamatkan diri. Terlihat sosok kerdil itu memandang mereka untuk melihat keadaannya. Awal mula mereka terkejut, namun mereka mulai memberanikan diri karena mereka hendak mencari jalan keluar dari dimensi ini. Sayangnya sosok yang bernama Graham kurang mengetahui jalan keluarnya. Namun Graham menawarkan untuk beristirahat sejenak di Kota Taring. Ketiga anak itu menyetujui dan pergi menuju kota Taring.

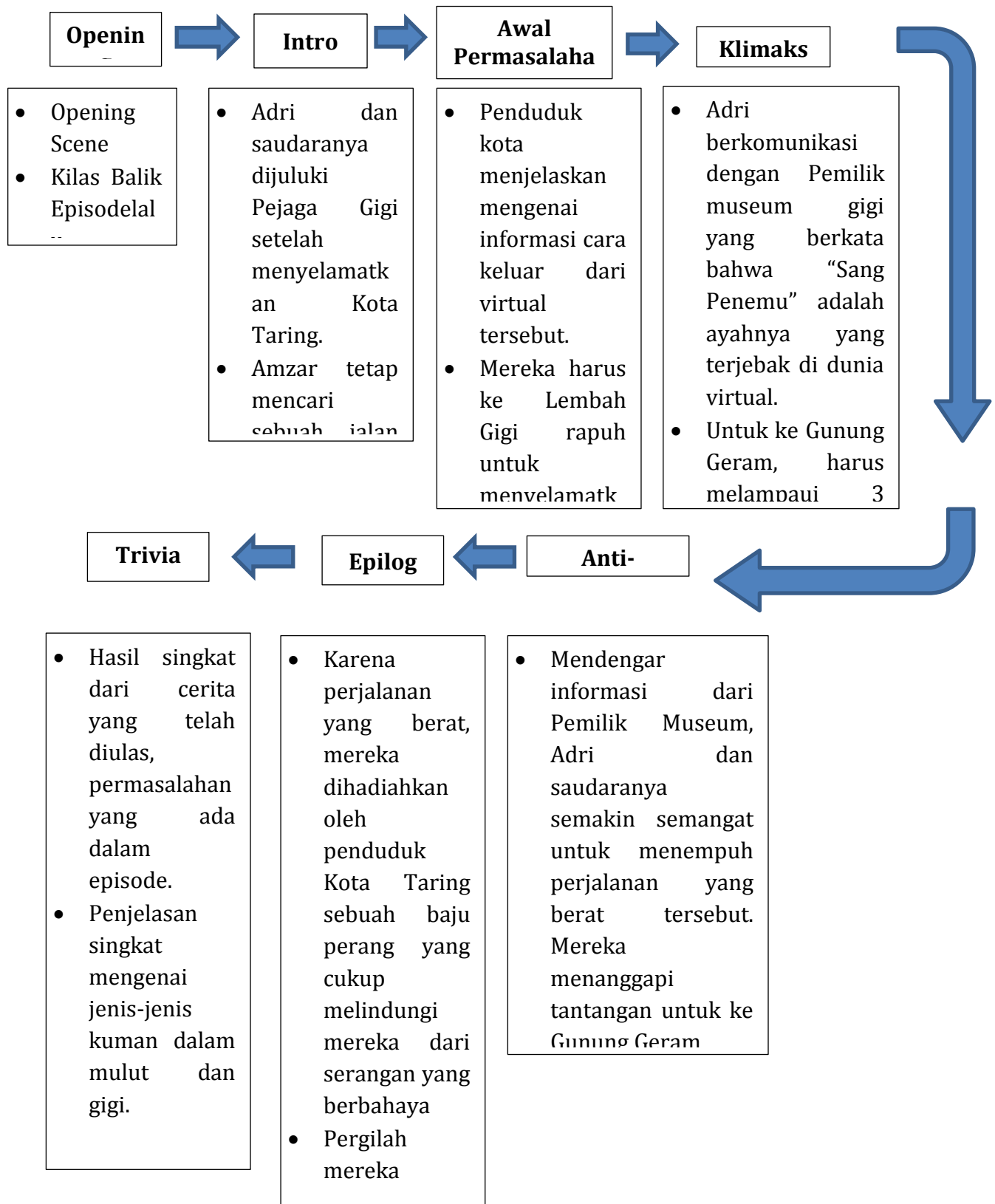
Banyak hal yang Graham ceritakan, mulai sejarah kota Taring, pahlawan Flouraider, hingga invasi kuman yang dipimpin oleh si Bandit, Khong Chuan. Lalu ketika mereka sampai di tengah kota, kota Taring diserang! Gerombolan penduduk

gigi yang berubah menjadi zombie yg siap menggerogoti penduduk lain dan mdnular wabah penyakit. Ketika itu, secara kebetulan mereka berada di sebuah gedung yang menyimpan peralatan pusaka dr kota tersebut. Timbullah sekelebat pesat cahaya yang berubah menjadi sebuah senjata. Akankah mereka selamat dari serangan kuman??

Penjelasan :

Dari cerita pada episode ini menjelaskan mengenai gigi. pengertian gigi, penjelasan fungsi dan kegunaannya, menjelaskan mengenai jenis-jenis gigi, hingga menjelaskan mengenai kondisi gigi. Disini menjelaskan mengenai gambaran besar mengenai kesehatan gigi dan mulut untuk dijadikan sebagai awal cerita agar mampu mengiring penjelasan mengenai gigi dan mulut.

4.6.5. Kerangka Cerita Episode 3 : Pejuang Gigi Beraksi!!



4.6.6. Episode 3 : Pejuang Gigi Beraksi!!

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Penduduk kota

Sinopsis:

Setelah menyelamatkan kota dari serangan kuman dan mensterilisasikan penduduk gigi yang terinfeksi oleh virus, kini mereka dikenal sebagai Pejuang Penyelamat Gigi. Dengan ketiga pusaka yang ditangan mereka yang dikenal sebsgai pusaka yang akan menyelamatkan dunia Gigi dr serangan kuman, mereka secsra langsung terkenal menjadi pejuang. Namun Amzar tetap ingin mencari sebuah jalan keluar untuk kembali ke dunia nyata.

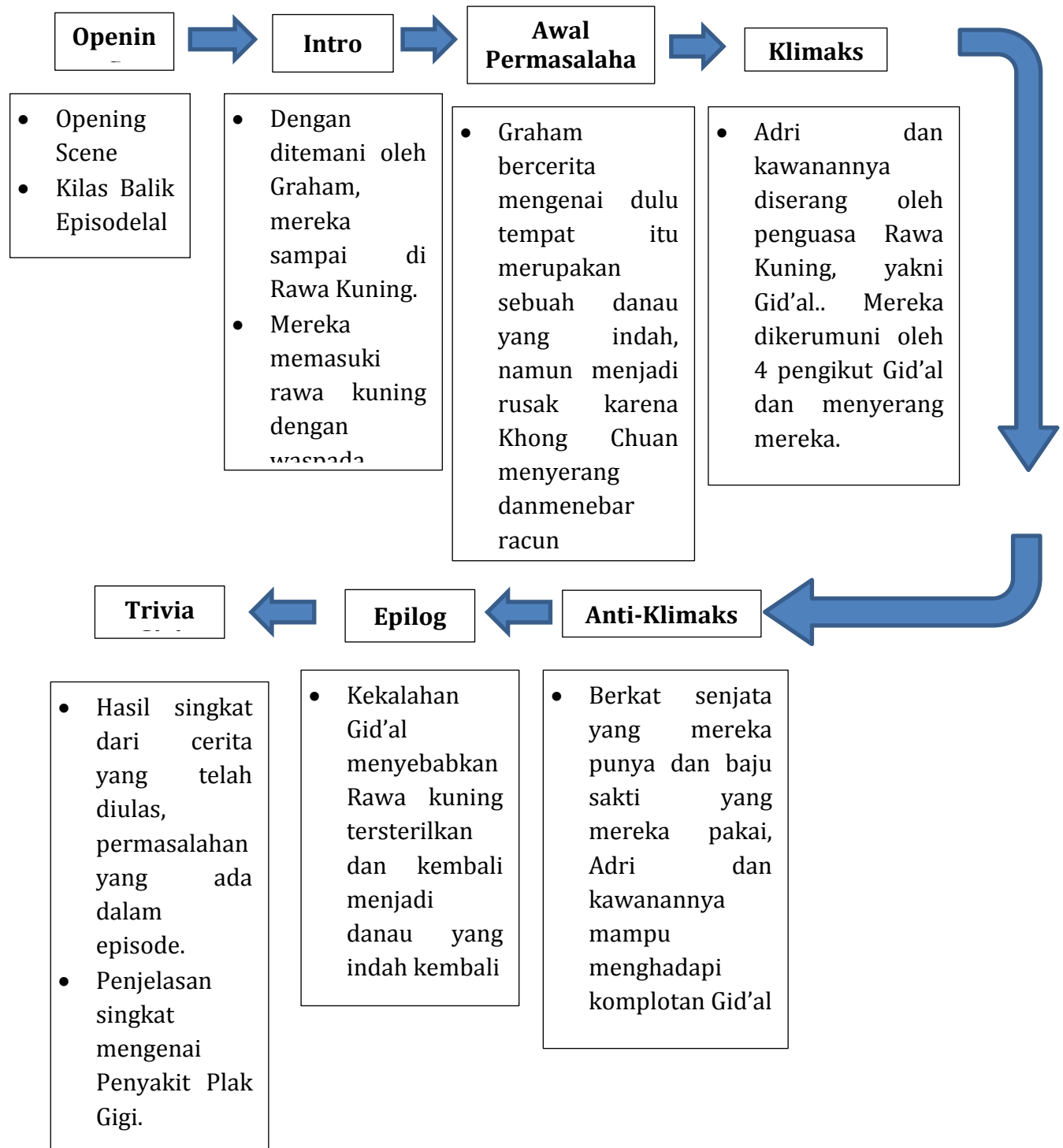
Lalu salah satu penduduk mengetahui sebuah rumor yang berkata bahwa ada sebuah tempat sakral di ujung gunung tertinggi yang bernama Gunung Geram, yang dimana dimitoskan merupakan sebuah tempat yang mampu menyebrangkan antara dunia Gigi ddengan dunia lain. Untuk bisa melakukannya, mereka harus meminta bantuan kepada seorang kakek memiliki julukan “Sang Penemu”. Namun, semenjak dunia Gigi di kuasai sebagian oleh Si Bandit, Khong chuan. Tempat itu dijadikan sebagai markas utama mereka agar tak ada satupun yang bisa melewatinya. Dan “Sang Penemu” konon katanya di tahan di sebuah lembah yang sangat terpencil hingga tak ada orang yang ingin kesana.

Katanya, lembah itu berada di dekat sekitar gunung namun hingga kini tempat itu menjadi tempat yang mengerikan karena banyak monster yang berkeliaran. Untuk melewati Gunung Geram, mereka harus melewati 3 Kota yang telah terinfeksi oleh ulah Si Bandit, Khong Chuan. Mendengar cerita dari penduduk, Amzar, Beril, dan Adri agak sedikit ketakutan. Namun karena mereka

harus pulang dan kembali ke dunia nyata, mereka mencoba berangkat ke Gunung tersebut.

Tiba-tiba muncul suara dari benak mereka bertiga, dan muncul sebuah proyeksi sosok pria yang mewujudkan sosok pemilik museum. Percakapan terjadi yang memiliki kesimpulan bahwa pemilik museum meminta tolong untuk mencari dan ikut membawa kakenya kembali ke dunia Nyata lagi.

4.6.7. Kerangka Cerita Episode 4 : Rawa Kuning



4.6.8. Episode 4 : Rawa Kuning

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Pasukan Rawa
- Gid'al Penguasa Rawa Kuning

Sinopsis:

Perjalanan mereka cukup lama semenjak mereka berangkat dari Kota Taring. Mereka ditemani oleh Graham untuk menempuh perjalanan menuju Gunung Rongga. Mereka tiba dan datang disebuah rawa terpencil dan kumuh. Beril yang sangat sensitif terhadap kebersihan merasa sangat jijik dengan keadaan sekitarnya.

Graham bercerita bahwa dulu tempat ini merupakan sebuah danau yang asri. Tempat ini merupakan satu-satunya jalur perjalanan dari kota Taring ke Kota Seri. Namun semenjak Si Bandit, Khong Chuan mulai berulah dan menguasai separuh Dunia Gigi, tempat ini terkontaminasi menjadi sebuah rawa misterius yang menghilangkan banyak korban penduduk gigi. Dan tempat ini terkenal penyebar wabah penyakit bagi para penduduk Dunia Gigi, hingga penduduk gigi yang bisa keluar dari rawa pun mereka tertular oleh air dalam rawa tersebut hingga menjadi zombie.

Dalam perjalanannya, suasana mulai diselimuti oleh kabut. Pandangan mereka mulai kabur dan tersesat, tak mampu melihat kondisi saat itu. Adri, Beril, dan Amzar terpisah, namun mereka masih mampu mendengarkan suara mereka. Graham seketika memberikan peringatan kepada mereka untuk waspada akan serangan mendadak. Tapi belum selesai Graham berkata, muncul sebuah tembakan likuid berwarna kuning melesat ke arah Adri. Beruntunlah Adri memiliki jubah yang kuat menahan segala efek serangan, salah satunya adalah menahan racun. Seketika Adri menghempaskan jubahnya dan kabut tersebut ikut terhempas.

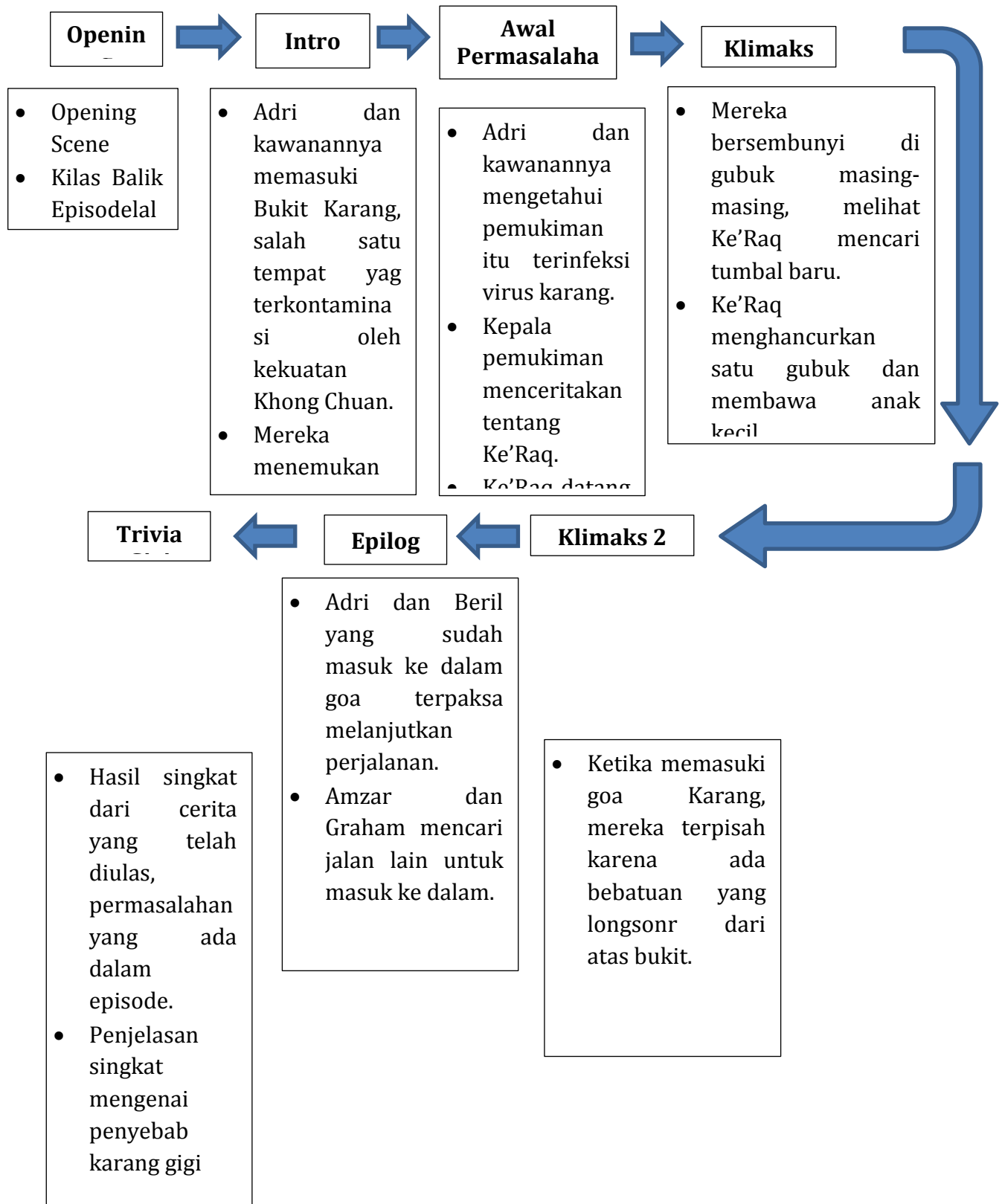
Terlihat Amzar, Beril, dan Graham dalam satu lingkaran kawasan tanpa kabut. Mereka langsung berkumpul menjadi satu grup dan seketika kabut menyelimuti kembali dan makin tebal. Dan kini seranganya mengarah segala penjuru, serangan secara beruntun. Beril dengan cekatan mengisyaratkan Amzar untuk bekerja sama. Beril menaruh sebuah benda berbentuk bundaran ke tanah dan seketika Amzar menyalakan bor miliknya dan menancapkan ke benda tersebut. Seketika timbul sebuah barier yang menghempaskan semua kabut serta serangan musuhpun musnah.

Muncullah sosok musuh yang berbadan gemuk dan dipenuhi oleh kotoran di sekitar tubuhnya. Dia menyebut dirinya dengan sebutan Gid'al. Walau pertarungan cukup sengit, namun mereka mampu mengalahkan Gid'al dan melanjutkan perjalanannya.

Penjelasan :

Pada episode ini menjelaskan mengenai plak gigi, yang dimana plak gigi merupakan sebuah cairan kuning yang menggumpal dari penyatuan bakteri dengan glukosa yang dihasilkan oleh makanan yang mengandung gula. Plak gigi merupakan awal dari sebuah penyakit gigi dan mulut karena mereka adalah sebuah kotoran yang akan menggerogorti gigi yang rapuh sekalipun. Timbulnya terjadi plak gigi dikarenakan kebersihan gigi dan mulut yang kurang intens dan rutin, sehingga bakteri mulai mengendap di dalam gigi. Hal tersebut harus segera dibersihkan dengan menggunakan pasta gigi dan sikat gigi, selain itu perlu melakukan kebersihan rutin dengan memakai Floss dan Mouthwash. Untuk pencegahannya, hindari makanan yang manis, dan apabila sudah memakan manis hendaklah berkumur dengan air bersih dan jangan lupa untuk menyikat gigi tiap pagi setelah sarapan dan malam sebelum tidur.

4.6.9. Kerangka Cerita Episode 5 : Bukit Karang



4.6.10. Episode 5 : Bukit Karang

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Pasukan Kuman
- Monster Gunung Karang

Sinopsis :

Perjalanan mereka masih berlanjut setelah keluar dari Rawa Kuning dengan selamat. Mereka melampaui sebuah tebing di pinggir gunung menuju Kota Seri, namun medan perjalanan yang cukup berat membuat mereka kelelahan. Adri mulai memberhentikan langkahnya untuk berontak meminta untuk beristirahat, begitu pula Amzar dan Beril. Lalu suatu ketika Beril melihat sebuah pemukiman nan jauh disana, pemukiman yang cukup aman untuk beristirahat. Mereka pun mulai bergegas menuju ke pemukiman tersebut. Setiba disana, Adri dan gerombolannya merasakan hal yang aneh. Tiba-tiba muncul sebuah proyeksi pemilik museum yang memberitahukan agar mereka waspada. Mereka berjalan perlahan-lahan sambil mengamati suasana sekitar.

Pemukiman itu sepi, terlalu sepi hingga membuat tempat itu menjadi angker. Terdengar suara barang terjatuh cukup kencang dan tiba-tiba, membuat Adri dan kawanannya segera bersiaga. Mereka mulai menghampiri sebuah rumah yang tertutup dengan karang, mengendap-endap dan melirik dalam rumah tersebut. Mereka melihat sosok bayangan anak kecil yang sedang mengintip melihat Adri. Beril mulai melakukan pendekatan dengan sosok tersebut dengan pelan-pelan dan lembut. Terkagetlah Beril melihat sosok tersebut menjadi sosok anak kecil yang digerogeti oleh batu batu karang. Begitu pula penduduk yg mulai bermunculan mengelilingi Adri dan kawanannya.

Adri dan Amzar seketika bersiaga untuk bertarung, namun dicegah oleh Beril untuk tenang dan tidak gegabah. Lalu seseorang dari penduduk tersebut

berucap dengan lantang mengatakan bahwa untuk cepat pergi dari pemukiman ini apabila ingin selamat dan tidak menjadi korban wabah karang. Adri dan kawanannya semakin bingung dari penjelasan pria tersebut. Tak selesai berbicara, datang segerombolan penduduk lain yang berlari memasuki pemukiman tersebut. Mereka berlari dengan takut sambil berteriak untuk bersembunyi dan menyelamatkan diri.

Penduduk pemukiman bergegas untuk bersembunyi ke rumah masing-masing. Adri dan kawanannya yang masih kebingungan diajak ikut masuk ke rumah pria yang menyuruhnya pergi. Suasana pemukiman tersebut kembali sepi, namun kini ada sedikit getaran di tanah yang mulai merambat. Muncullah sesosok monster bermuka singa, berbadan manusia namun berkaki singa, datang dengan tiba-tiba sambil mengaum dengan kerasnya. Penduduk pemukiman ketakutan mendengar auman tersebut, namun Adri dan kawanannya merasa lebih siaga. Adri bertanya kepada pria yang disebut juga kepala pemukiman tentang apa yang sedang terjadi di tempat ini. Kepala pemukiman itu menceritakan tentang pemukiman ini yang dahulu tempat ini sangat subur tanah dan tumbuhannya. Pemukiman ini sering dikunjungi oleh banyak penduduk diluar pemukiman untuk berbelanja dan berdagang.

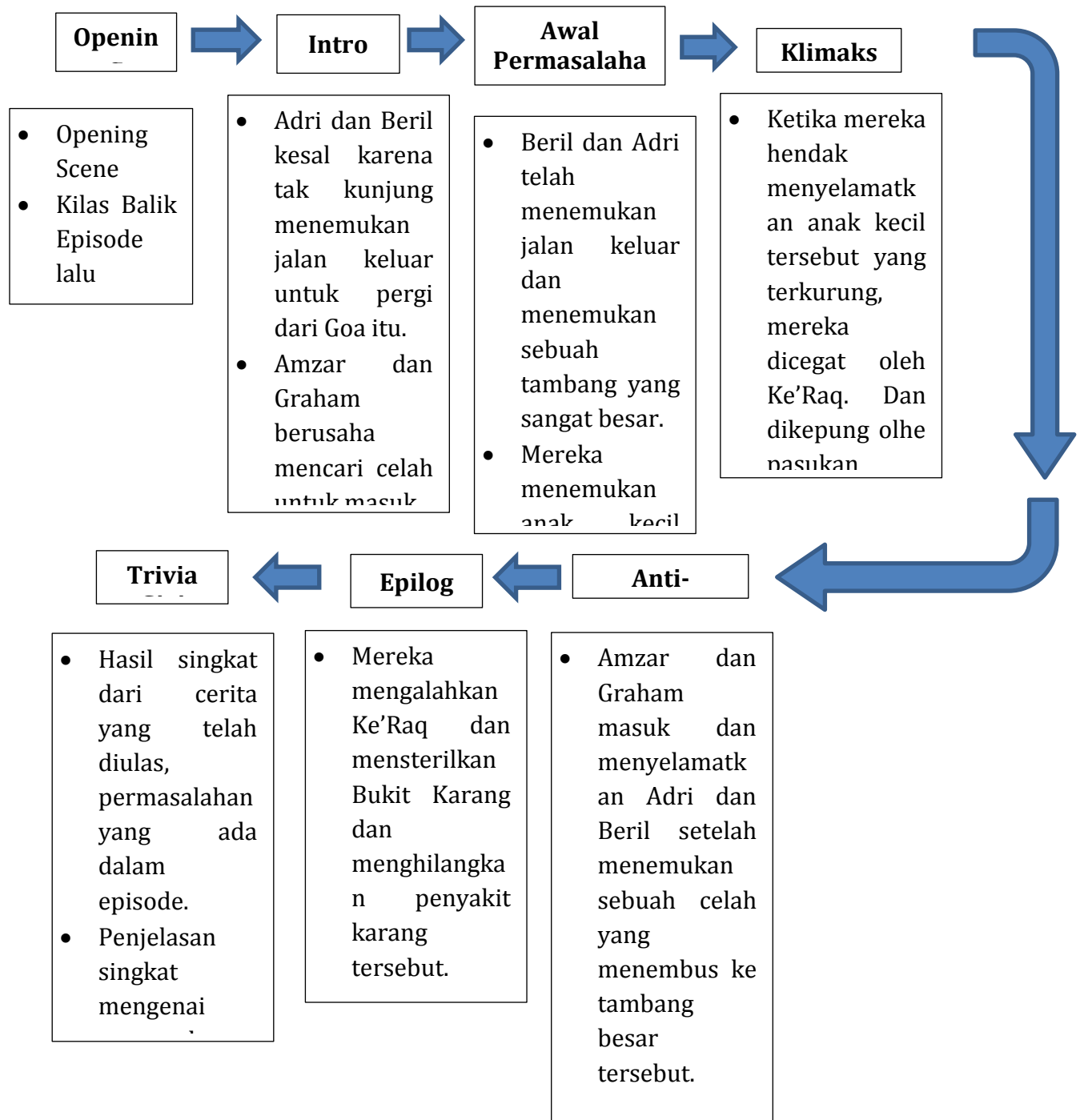
Lalu Khong Chuan datang sebagai pengunjung, namun seketika dia meledakkan dan membuat tempat ini menjadi sebuah pemukiman penuh dengan karang. Banyak penduduk pemukiman kesakitan karena wabah karang yang menancap di tubuh mereka. Dan kini pemukiman dan wilayah sekitarnya dikuasai oleh Monster Gunung Karang. Tiap harinya ia selalu menculik dan menahannya di markasnya untuk dijadikan budak suruhannya. banyak anggota keluarga yang sedih atas kehilangan sanak saudara. Terdengar suara keras dengan tiba-tiba, terlihat rumah yang dikunjungi oleh Beril rusak di hancurkan oleh monster itu. Anak kecil terlihat ketakutan, ia mencoba melarikan diri namun tertangkap oleh monster dan langsung pergi dari pemukiman tersebut.

Adri bergegas ingin menghadang monster itu, namun cepatnya monster itu melesat hingga Adri tak sanggup mengējarnya. Namun Adri melihat dengan jelas arah monster itu bergerak, ia menuju ke sebuah goa yang berada di punggung bukit.

Ia mengajak kawanannya untuk menolong anak kecil tersebut, namun tidak dengan kepala pemukiman. Ia lebih memilih untuk bersiaga di pemukiman dan menjaga penduduk dari serangan makhluk lain. Amzar menyarankan untuk segera berangkat sebelum terlambat.

Beranglatlah mereka menuju goa tersebut, walau mereka harus melalui perjalanan yang terjal dan berat. Namun dalam perjalanannya memasuki goa, sebuah batu-batu stalaktit berjatuhan tepat diatas Adri dan Beril. Amzar segera mendorong Adri dan Beril hingga mereka terpisah dengan Amzar dan Graham. Akhirnya mereka berpencar mencari jalur masing-masing.

4.6.11. Kerangka Cerita Episode 6 : Bukit Karang part 2



4.6.12. Episode 6 : Bukit Karang part 2

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Pasukan Kuman
- Monster Gunung Karang

Narasi :

Goa itu sangat gelap, beruntunglah Beril memiliki sarung tangan yang mampu menerangkan tempat yang paling gelap sekaligus dan mampu menerangi radius sejauh 300m. Beril dan Adri berjalan sambil bingung mencari jalan karena mereka slalu bertemu dengan persimpangan. Hingga akhirnya Adri merasa jengkel dan kesal, ia berteriak dengan kencang sampai Berilpun ikut kesal dengan Adri. Mereka bertengkar, hingga tak sengaja mereka menendang sebuah batu kerikil.

Kerikil itu terlempar memasuki lorong, menghasilkan sebuah pantulan suara yang bergema hingga jauh disana. Beril menyuruh Adri untuk diam, karena dia mendapatkan sebuah ide untuk mencari jalan keluar. Lalu Beril mencoba melempari dua batu ke kedua lorong itu. Lorong pertama menimbulkan gema yg cukup dangkal, sedangkan lorong berikutnya menimbulkan gema yang sangat dalam. Seketika Beril memberitahukan ke Adri untuk mengikuti Beril. Kembali ke Amzar dan Graham yang juga menempuh perjalanan mereka dari luar goa, mencoba untuk mencari jalan untuk masuk ke dalam goa dan menemukan Adri dan Beril

. Amzar merasa kebingungan dan Graham pun juga kelelahan mencarinya. Lalu suara Pemilik Museum terdengar oleh Amzar, mengatakan kondisi mereka karena ia kehilangan komunikasi dengan Adri dan Beril namun posisi mereka masih terdeteksi. Atas dasar bimbingan pemilik museum, Amzar mulai bergerak kembali bersama Graham. Beril dan Adri kembali bergerak, menelusuri sambil melempar batu kerikil di tiap persimpangan sebagai pemandu mereka mencari jalan keluar dari labirin itu. Hingga mereka menemukan sebuah cahaya yang membiayi

mulut lorong membuat mereka semakin bersemangat untuk bergegas. Terlihat sebuah tambang yang luas dan besar, banyak pekerja yang sedang memalu dan menambang diawasi ketat oleh pasukan-pasukan kuman. Pekerja-pekerja itu menambang dengan kelelahan, mereka berasal dengan penduduk pemukiman tersebut.

Adri dan Beril melihat pemandangan tersebut merasa kaget, namun mereka lebih memfokuskan diri untuk mencari anak kecil yang diculik oleh Monster tersebut. Lalu mereka mendengar suara rintihan anak kecil yang berada di sebuah kurungan tergantung di atas para pekerja tambang. Tempat itu sangat jauh dari Adri dan Beril hingga mereka diharuskan untuk menyelamatkannya tanpa diketahui oleh pasukan kuman. Beruntungnya Adri memiliki sebuah tali yang cukup panjang hingga mampu dijadikan sebagai *grappler*.

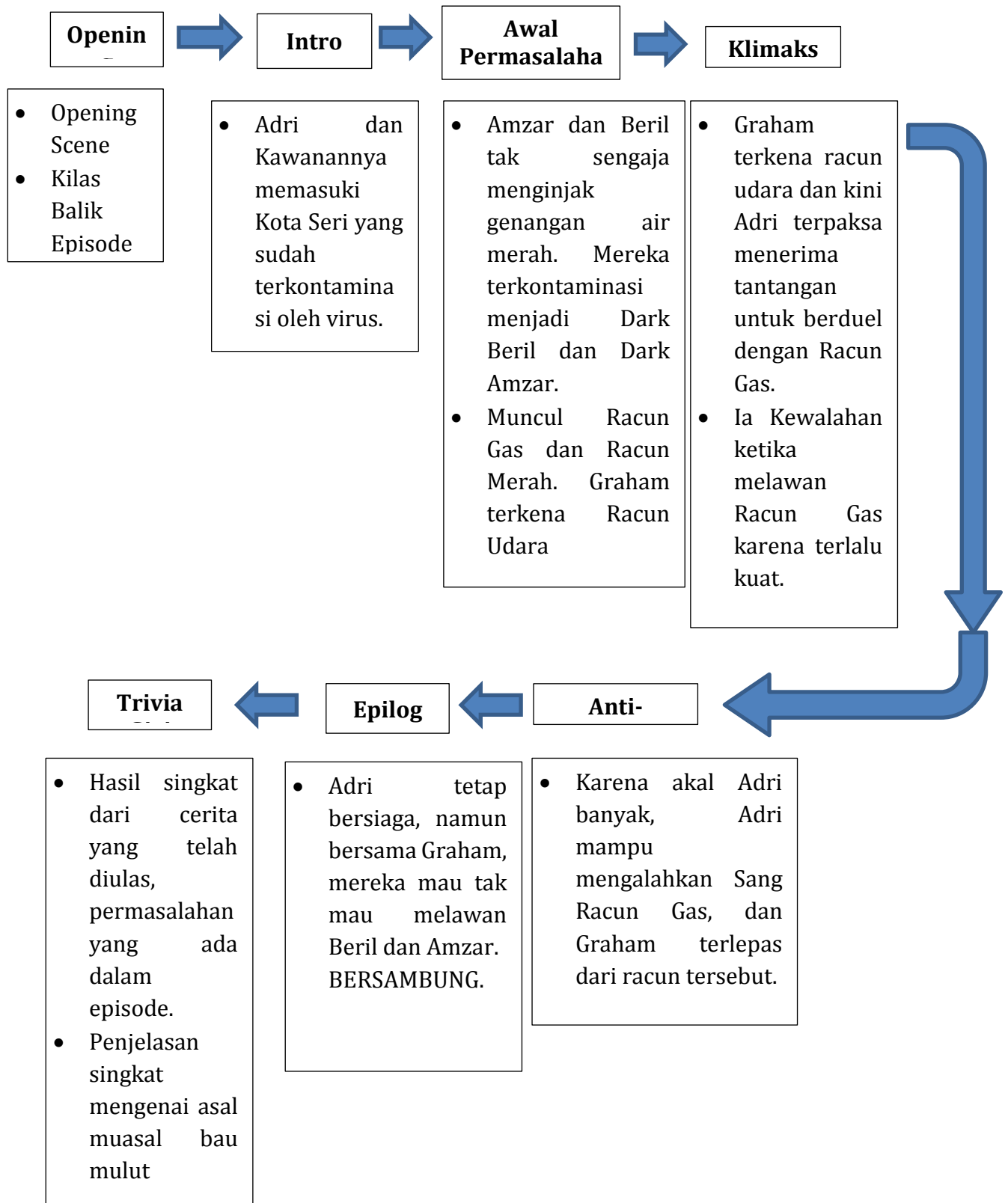
Adri melewati beberapa rute yang cukup singkat dan cepat bersama dengan Beril yang bergendong kepada Adri. Ketika mereka hendak membebaskan anak kecil dari kurungan, sebuah palu tambang melesat ke arah Beril. Seketika Beril menembakkan plasma untuk menghancurkan palu tersebut. Mereka ketahuan, banyak pasukan-pasukan kuman yang mengepung mereka dari segala arah. Adri dan Beril terdesak, ditambah Monster telah datang dan merupakan ketua dari pasukan tersebut membuat nyali mereka jadi sedikit menciut. Namun mereka tetap melawannya ketika Monster tersebut mengomando untuk menyerang Adri dan Beril.

Berbagai kombinasi serangan yang dilancarkan oleh mereka untuk melawan para pasukan kuman hingga mereka diserang oleh Monster itu hingga terpental cukup jauh. Beberapa serangan membuat mereka kalah, hingga monster itu hendak bersegera mengalahkan mereka sekaligus. Beruntungnya Amzar datang dari atas tambang bersama Graham, yang sedari tadi berusaha masuk ke tambang dengan membolongi jalan memakai sikat Bor milik Amzar. Kini mereka lengkap berempat berusaha untuk mengalahkan monster tersebut.

Penjelasan :

Karang gigi merupakan sebuah penyakit gigi yang patut diperhatikan bahayanya, karena ini awal dari terbentuknya sebuah penyakit karies aktif. Karang gigi merupakan sebuah penyakit apabila seringnya tidak pernah menyikat gigi hingga mengeras dan membentuk seperti karang di gigi. Hal tersebut membuat gigi menjadi menguning dan menyebarkan bakteri-bakteri ke gigi yang lain yang belum terkontaminasi. Dan penyakit ini menyebabkan gusi berdarah dan bau mulut. Karang gigi ini harus segera dibersihkan untuk mencegah kerusakan gigi yang lebih parah. ada berbagai cara untuk membersihkannya, salah satunya adalah sering-seringlah menyikat gigi dengan memakai kulit jeruk atau memakai batu arang. Karena pada jaman dahulu sebelum adanya pasta gigi, orang-orang menyikat gigi dengan memakai batu arang dan kulit jeruk. Untuk lebih jelasnya, segeralah ke dokter gigi untuk bersihkan karang giginya.

4.6.13. Kerangka Cerita Episode 7 : Kota Seri Beracun



4.6.14. Episode 7 : Kota Seri Beracun

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Dark Beril
- Dark Amzar
- Si Graham
- Pasukan Kuman
- Perampok Racun Maut
- Perampok Racun Darah

Narasi :

Setelahnya mereka mengalahkan Monster Karang dan menyelamatkan penduduk pemukiman serta anak kecil tersebut, bukit dan pemukiman tersebut telah tersterilkan dan kembali seperti semula. Mereka kembali melakukan perjalanan menuju ke Kota Seri. Kota Seri merupakan kota terbesar kedua, sama seperti halnya kota Taring yang hingga kini masih aman dan bebas dari infeksi. Kota ini merupakan pusat perdagangan dan pusat distribusi barang dagangan ke tempat lain. Namun Khong Chuan mengetahui kelebihan dari kota itu, ia mulai mengutus kelompok perampok terkenal, Racun Bersaudara untuk mengontaminasi dan menguasai kota tersebut.

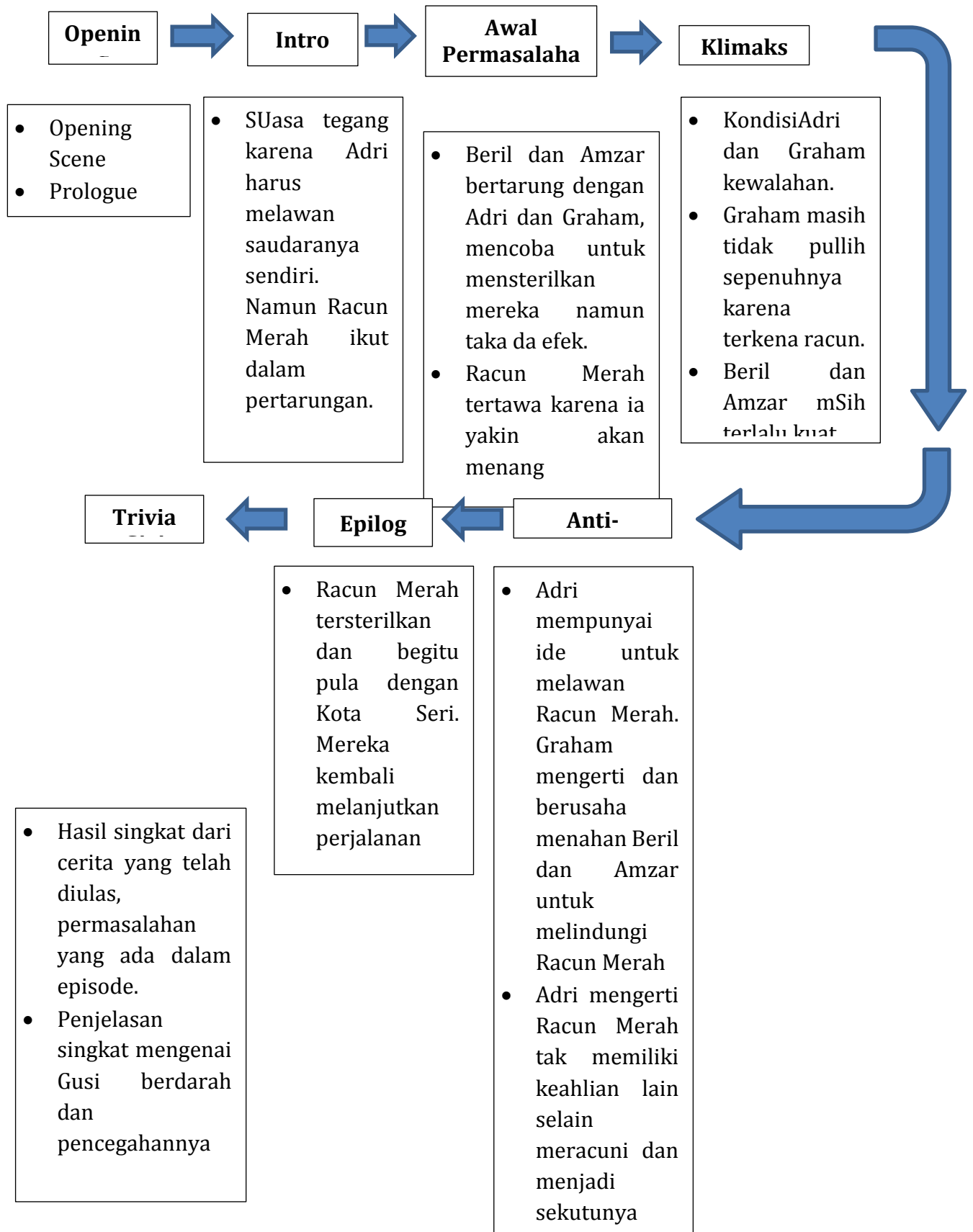
Dan mereka berhasil melakukannya, kini mereka menduduki kota tersebut sebagai raja Kota. Adri dan kawanannya mulai memasuki kota tersebut, seketika mereka kaget dengan pemandangan kota tersebut yang penuh dengan kesuraman dan darah yang tercecer dalam kota. Adri dan kawanannya terbangong walau masih berjalan, tanpa sengaja Beril dan Amzar menginjak genangan merah dan seketika ia mulai terkontaminasi dan berubah menjadi Sisi Gelap Amzar dan Beril (Dark Amzar, Dark Beril).

Seketika Adri dan Graham terkaget dan terkena serangan dari mereka. Si Graham yang dalam posisi bertahan mencoba untuk mensterilkan Beril dan Amzar,

namun ia terjatuh lemas secara tiba-tiba. Si Graham kerkena racun udara, racun yang terjadi juga dari Rawa Kuning. Adri semakin bingung walau ia dalam posisi bertahan dan siaga. Muncullah sesosok pria dan wanita dengan pakaian layaknya perampok dari atas rumah yang reyot. Mereka, Racun Darah dan Racun Maut menggertak Adri untuk segera menyerah dan mengurungkan niatnya untuk pergi ke markas tempat Khong Chuan berada.

Namun karena kondisi kedua saudaranya dan Graham dalam bahaya, ia memutuskan untuk berjuang dan segera mensterilkan mereka. Racun Maut dan Racun Darah tertawa dengan sinisnya, mereka memutuskan untuk meladeni Adri. Sang Pria Racun Maut turun dari rumah reyot dan mencoba menjajal kemampuan Adri, sedangkan Gadis Racun Darah menyuruh Dark Beril dan Dark Amzar untuk menawan Graham yang sedang keracunan. Pria Racun Maut menantang Adri untuk mengalahkannya sekuat ia mampu. Adri merespon tantangan tersebut dengan bergerak langsung menyerang Pria Racun Maut. Pertarungan itu terjadi dengan sengitnya, dan masih belum ada tanda siapa yang akan menang dalam pertandingan ini.

4.6.15. Kerangka Cerita Episode 8 : Kota Seri Berdarah



4.6.16. Episode 8 : Kota Seri Berdarah

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Pasukan Kuman
- Perampok Racun Maut

Narasi :

Pria Racun Maut telah terkalahkan oleh Adri dengan kekuatan barunya, kini Graham terbebas dari racun tersebut. Namun mereka harus mengalahkan Wanita racun Darah yang kini juga harus mengalahkan saudaranya sendiri. Dark Beril dan Dark Amzar mulai berposisi siaga, begitu pula dengan Adri dan Graham. Namun perbedaan dari pertempuran sebelumnya, Adri merasa tertekan karena ia harus melawan Saudaranya sendiri. Graham tak bisa berbuat lebih selain membantu dia untuk berperang. Mereka pun mulai bertarung, Adri melawan Dark Beril, Graham melawan Dark Amzar.

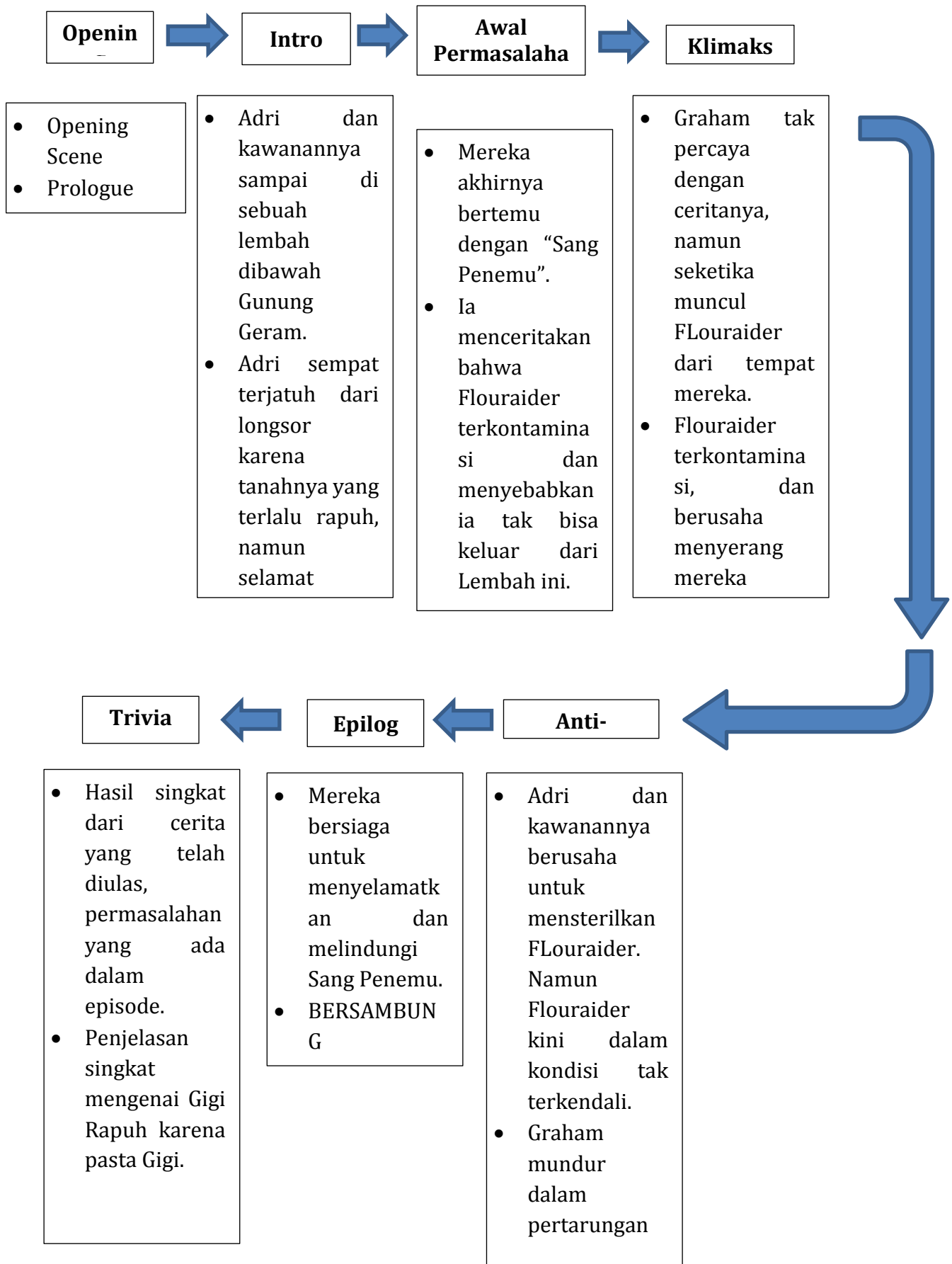
Dark Amzar dan Dark Beril memiliki sifat licik yakni menjatuhkan mental lawan, ia terus saja menekan Adri dengan menceritakan keburukannya. Hingga Dark Beril menyinggung Adri dengan kebiasaan buruknya tidak pernah merawat dan membersihkan gigi dan mulut, mental Adri mulai menurun karena ia merasakan kesalahannya karena kini ia menjadi pejuang Gigi. Pertarungan makin sengit, Graham yang bertarung dengan Dark Amzar mulai kewalahan dengan senjata bornya. Graham yang terbuat dari kandungan gigi terkena bor dari Dark Amzar mulai merasakan dirinya mengikis sedikit demi sedikit.

Sedangkan Adri mulai kewalahan pula akhirnya tertembak oleh plasma yang berwarna merah darah mengenai pundak kirinya. Untungnya Jubah yang dipakai Adri tahan serangan plasma tersebut, namun efeknya masih terasa sakit di badannya. Ia tersungkur, Dark Beril mulai maju dengan congkaknya. Adri berusaha untuk mencari cara mengalahkan Dark Beril karena jurus barunya tak mempan oleh

Dark Beril dan Dark Amzar, namun oleh Wanita Racun Darah. Dengan kata lain ia harus mendekati Wanita Racun Darah untuk segera di sterilkan, agar Dark Beril dan Dark Amzar.

Graham berkata untuk mampu membentengi Adri sementara, selama itu ada Adri menerobos menuju Wanita Racun Darah. Dan seketika Adri menerobos menuju Wanita Racun Darah dan segera melakukan jurusnya untuk disterilkan.

4.6.17. Kerangka Cerita Episode 9 : Lembah Gigi Rapuh



4.6.18. Episode 9 : Lembah Gigi Rapuh

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Sang Penemu (Kakek Pemilik Museum)
- Flouraider Corrupt

Narasi :

Perjalanan pun berlanjut, namun suasananya sedikit berbeda dari biasanya. Amzar dan Beril terdiam tak berkata, seakan-akan ia menyesal dengan perbuatan mereka ketika menjadi Dark Beril dan Dark Amzar. Mereka merasa Dark Beril dan Dark Amzar masih ada dalam dirinya, tidak hilang sepenuhnya. dan sewaktu-waktu mampu keluar kembali. Adri dan Graham merasa kebingungan dengan keadaan tersebut, lalu Graham melihat ke depan dan menyerukan kalau mereka sudah berada dekat di Gunung Geram, tempat markas Khong Chuan berada. Adri berpikir bahwa Sang Penemu pasti berada di suatu tempat di daerah sekitarnya, dan apabila kata penduduk kota Taring berkata berada di sebuah lembah di bawah Gunung Geram, berarti mereka harus menemukan Sang Penemu tersebut. Bergegaslah mereka ke lembah tersebut.

Disebut sebagai Lembah Gigi Rapuh, karena terlihatnya tempat tersebut aman saja namun sebenarnya berbahaya. banyak beberapa tempatnya sangat rapuh untuk dipijak hingga menjadi sebuah ranjau tersendiri. Kawan Adri memasuki kawasan tersebut, Graham memberitahukan mereka untuk berhati-hati dalam berpijak. Namun belum selesai Graham berkata, Adri udah menginjak tanah yang rapuh, terjatuhlah dia. Untung dia memiliki tali yang mampu menjadi sebuah *grapple*, ia reflek menghindari dan selamat dari bahaya.

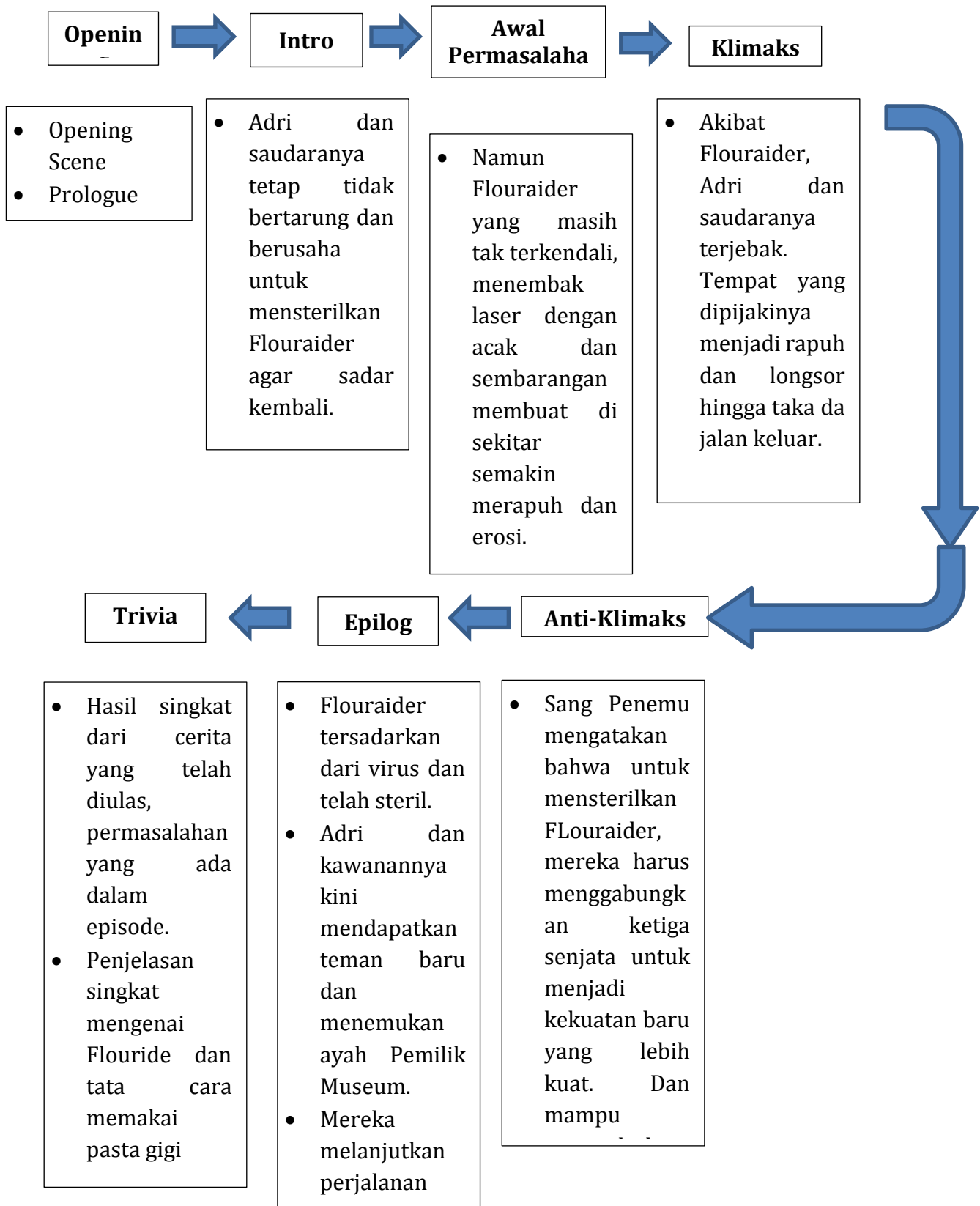
Lalu ada seseorang yang berteriak memberi sebuah peringatan untuk jangan memasuki daerah tersebut. Adri dan kawan-kawan melihat arah suara tersebut, terlihat sosok seorang kakek dengan rambut gimbal dan baju yang lusuh.

Mereka terkejut dan berpikir bahwa orang itu adalah Sang Penemu yang mereka cari selama ini. Terjadilah sebuah percakapan singkat dan hangat antara mereka dengan Sang Penemu, dan mereka diajak ke tempat persembunyiannya. Setelah mereka beristirahat di sebuah gubug milik Sang Penemu, mereka bercerita mengenai peralatan yang ada dalam museum tersebut. Mereka juga bercerita mengenai Pemilik Museum yang meminta tolong pada mereka untuk menemukan dan membawanya ke dunia nyata.

Seketika Kakek tersebut terharu mendengarnya. Namun ketika Adri bertanya kenapa kakek tak kunjung kembali, ia menjelaskan bahwa semenjak Si Bandit Khong Chuan berkuasa, ia tak bisa melewati portal tersebut. Dulu, ia meminta bantuan kepada Flouraider untuk membasmi Khong Chuan dan segera pergi dari tempat ini. Namun ternyata tak hanya Khong Chuan yang susah untuk dikalahkan, namun anak buahnya, Pria Racun Maut, Wanita Racun Darah, Monster Karang, dan Gid'al pun juga kuat hingga ia kalah telak dan terkontaminasi oleh mereka. Kini Flouraider menjadi sesosok monster yang merapuhkan daerah sekitar dan melongsorkan beberapa bukit-bukit. Hingga kini masih belum menampakkan dirinya, namun dia pasti berada di suatu tempat dekat gubug tersebut.

Mendengar cerita tersebut, Graham terkaget bercampur tak percaya dengan cerita tersebut. Ia keluar dari gubug itu untuk mencari tehu kebenarannya, namun seketika melesatlah sebuah cahaya jatuh dari langit. Menampaklah sosok Flouraider dengan muka yang garang dan siap untuk menghancurkan sekitarnya. Disinilah pertemuan dimulai.

4.6.19. Kerangka Cerita Episode 10 : Flouraider



4.6.20. Episode 10 : Flouraider

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Sang Penemu
- Flouraider Corrupt
- Flouraider

Narasi :

Suasana makin mencekam, sejak keberadaan Flouraider dengan tiba-tiba berada di hadapan Adri dan kawan-kawan. Graham yang terdiam karena melihat sosok Flouraider yang sudah lama menghilang, kini berada di hadapannya. Namun sosoknya kini berbeda, wajah yang garang dan mata yang merah menyala seperti hantu. Graham tak memercayai semua ini terjadi, kini dia hanya berlutut sambil melepaskan tongkat sihirnya. Adri, Beril, dan Amzar ikut tercengang dengan kondisi saat ini, bingung sekaligus kaget melihat Graham depresi begitu hebatnya.

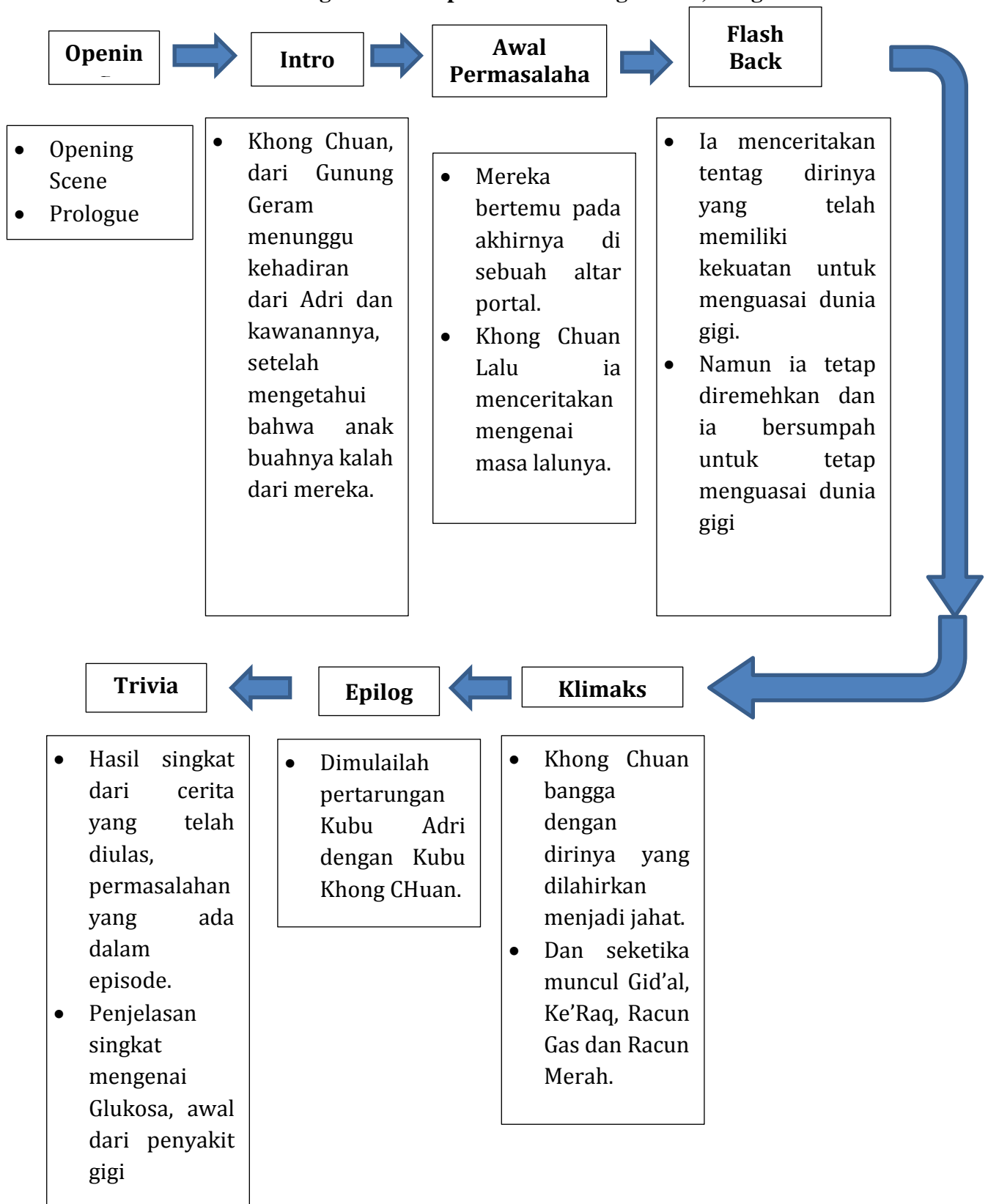
Flouraider menatap Graham dengan tatapan kosongnya, seketika sakit kepala dan badan serasa sakit semua, ia berteriak berkali-kali. Lalu ia menjadi marah dan mulai menembakkan laser yang ada di lengannya dengan acak. Tembakan tersebut mengarah ke Kakek Penemu, seketika Adri melindungi Kakek tersebut dengan jubahnya. Rasa nyeri dalam badannya terasa sekali hingga tembakan itu berakhir. Flouraider bernafas tak beraturan, mencoba untuk menenangkan diri namun pikiran dia masih sakit hingga ia harus segera menghabisin Adri dan kawan-kawannya.

Kakek itu berkata, ada satu cara untuk bisa menyadarkan Flouraider, yakni dengan menggabungkan kekuatan steril mereka untuk disasarkan ke Flouraider. Namun, untuk itu perlulah kekuatan dari senjata masing-masing untuk mengekang Flouraider hingga bisa bekerja dengan baik. Adri, Beril, dan Amzar mulai mengerti, ia mulai menyusun rencana untuk mengekang Flouraider. Mereka bergerak,

Flouraider mulai bersiaga. Mereka melakukan sebuah gerakan yang membuat Flouraider menjadi kebingungan hingga mampu mengekang sesaat. Namun karena kekuatan Flouraider begitu kuat, kekangannya tersebut mudah untuk dilepaskan.

Namun setelah berbagai cara, akhirnya Flouraider bisa dikekang dan ketiga anak tersebut menggabungkan kekuatannya untuk bisa mensterilkan Flouraider. Flouraider sadar kembali dan betapa ia menyesalnya atas apa yang telah diperbuat karena ia merusak lingkungan sekitar. Namun kakek menyadarkan agar tidak perlu disesali, dan yang bisa kita lakukan adalah memperbaiki apa yang sudah kita lakukan. Flouraider kini mulai bersemangat dan siap untuk melawan musuh terakhir dan terbesar, Si Bandit Khong Chuan.

4.6.21. Kerangka Cerita Episode 11 : Khong Chuan, Sang Bandit



4.6.22. Episode 11 : Khong Chuan, Sang Bandit

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Sang Penemu
- Flouraider
- Gid'al
- Ker'ak
- Pria Racun Maut
- Wanita Racun Darah
- Khong Chuan

Narasi :

Nyatanya Khong Chuan sudah menyadari kehadiran mereka. Berkat Burung Elang peliharaannya, ia selalu mendapatkan informasi-informasi terbaru. ditambah lagi Gunung Geram cukup tinggi untuk melihat sekitar, ia selalu bisa mamntau perkembangannya. Namun untuk saat ini Khong Chuan agak sedikit geram dan jengkel, nyatanya kaki tangannya mampu dikalahkan sekumpulan anak kecil, ditambah lagi tersadarnya Flouraider membuat Khong Chuan merasa kerepotan.

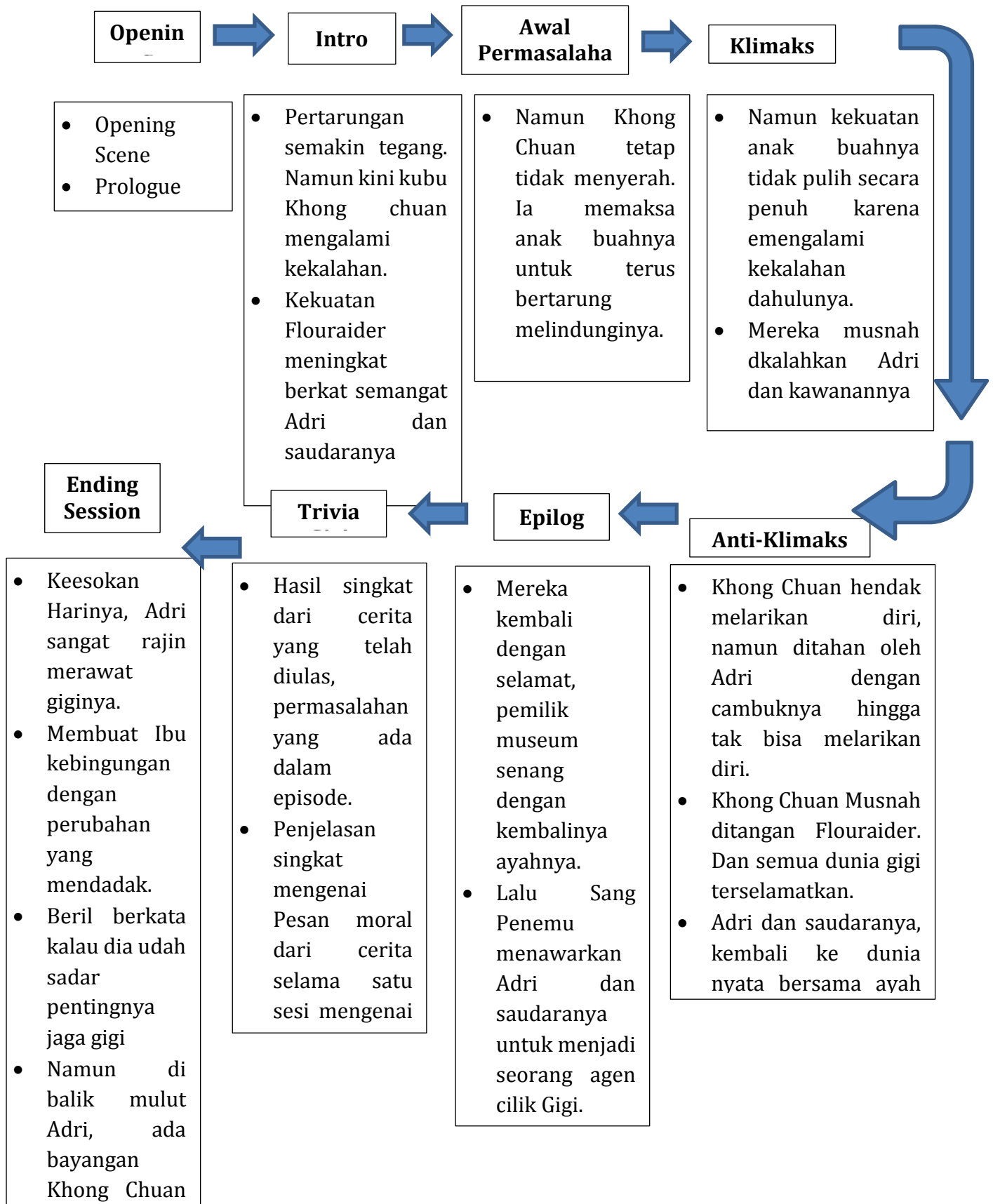
Adri dan kawan-kawan mulai menyebrangi dan masuk ke gunung Geram, bersama dengan Flouraider mereka merasa terbantu karena ia mampu memantau daerah sekitar cukup luas. Tiba-tiba Flouraider memberi isyarat untuk berhenti secara mendadak, Adri dan lain-lain menuruti isyarat tersebut walau mereka sempat kaget. Muncullah sosok Khong Chuan berdiri diatas menara tinggi melihat mereka dengan tatapan sombong dan garang. Terjadi sebuah percakapan antara Khong Chuan dengan mereka. Amzar yang sedari tadi hanya diam berkata untuk cepat selesaikan urusan ini dengan cepat agar ia bisa kembali ke dunia Nyata dengan selamat. Khong Chuan Tertawa dengan kerasnya, mendengar omongan dari

Amzar seperti lelucon konyol buatnya. Flouraider menegur Amzar untuk tetap tenang, dan ia mulai bercerita mengenai latar belakang Khong Chuan.

Dahulu, Khong Chuan adalah seorang pria yang dilahirkan dengan hati yang jahat. Sejak kecil, ia sudah membuat lingkungan sekitarnya kotor dan rusak. Suatu hari, ia memiliki ambisi untuk menguasai dan menghancurkan seisi dunia Gigi ini. Namun terhambat karena Flouraider yang selalu merusak dan mencegah setiap rencana Khong Chuan terjadi. Lalu suatu ketika, ia memiliki ide untuk memanggil semua anak kesayangannya untuk membantunya mencapai tujuan. Hingga akhirnya Khong Chuan berhasil mengalahkan Flouraider dan mengontaminasikannya dan menjadi sekutu Khong Chuan.

Mendengar cerita tersebut, Khong Chuan tertawa bangga. Ia merasa rencananya sangat brilian. Namun semenjak kehadiran Adri dan saudaranya, rencana tersebut gagal kembali. Kini Khong Chuan berencana untuk memusnahkan mereka. Khong Chuan memberi sebuah Isyarat dengan menepuk tangannya, seketika muncullah Gid'al, Monster Karang, Pria Racun Maut dan Wanita Racun Darah berjejeran di sebelah kanan dan kiri Khong Chuan. Dengan kondisi ini, Adri dan kawan-kawan bersiaga untuk bertarung. Semua senjata mereka keluarkan, Mulailah pertarungan sengit.

4.6.23. Kerangka Cerita Episode 12 : Akhir Perjalanan (End Session 1)



4.6.24. Episode 12 : Akhir Perjalanan (End Session 1)

Pengenalan tokoh :

- Adri
- Beril
- Amzar
- Si Graham
- Sang Penemu
- Flouraider
- Khong Chuan

Narasi :

Pertarungan mulai berujung ke arah kekalahan dari Khong Chuan, Kaki tangannya, Gid'al, Ke'raq Monster Karang, Pria Racun Maut, dan Wanita Racun Darah tersungkur kalah menghadapi kekuatan cahaya steril dari ketiga anak tersebut. Dan Flouraider merasakan Kekuatan yang cukup besar dari mereka hingga energi Flouraider ikut membesar pula. Lalu Flouraider mengarahkan Meriam Laser untuk menyasarkan ke Khong Chuan yang mulai melemah karena pertarungan tersebut. Khong Chuan mulai melarikan diri, namun Adri telah bersiaga untuk menahan Khong Chuan dengan mengikat langsung dengan lasso Putihnya. Berilpun menembakkan plasmanya kearah kedua pergelangan tangan dan kaki hingga ia terkunci, dan Amzar memberi serangan untuk melemahkan Khong Chuan. Kini giliran Flouraider yang segera menembakkan lasernya ke Khong Chuan, dan Khong Chuan mulai musnah seiring dengan cahaya yang makin bertambah.

Pertarungan pun selesai, Adri dan Kawan-kawan menang dalam pertarungan tersebut. Seketika semua tempat yang dikuasai oleh Khong Chuan tersterilkan dengan baik. Misi Adri, Beril, dan Amzar selesai menjadi seorang pejuang Gigi. Portalpun mulai terbuka, kini tinggal Sang Kakek Penemu yang hendak mengoperasikan agar portal tersebut dapat mengirimkan kita ke dimensi Nyata. Pengoperasian telah selesai, kini mereka berpamitan kepada Flouraider dan Graham yang selama ini menemani mereka perjalanan dari awal hingga akhir.

Mereka kembali ke dunia nyata, Adri, Beril, dan Amzar yang mulai sadar melepaskan kacamata tersebut. Terlihat Pemilik Museum dan temannya programmer sekaligus asisten lab milik kakeknya melihat mereka dengan senang dan memeluk mereka karena kembali dengan selamat. Menyadari hal itu, Pemilik Museum juga menengok Kakeknya yang juga telah kembali dan sadar. Dari perjalanan itu, Adri sadar bahwa menjaga gigi itu merupakan sebuah kewajiban yang tak boleh diabaikan dan dilalaikan. Amzarpun sadar bahwa menjaga gigi tersebut harus dengan rutin, tidak dibersihkan pada momen tertentu. Dan Beril sadar bahwa membersihkan gigi itu ada aturannya sendiri, apabila tak ditaati pun akan merusak gigi pula. Mendengar kesimpulan ketiga anak tersebut, kakek merasa senang dan bahagia ternyata alatnya berhasil dan mampu membuat mereka sadar akan pentingnya kesehatan gigi. Lalu Kakek tersebut menawarkan kepada mereka untuk menjadi seorang Agen Cilik Kesehatan Gigi. Mereka pun melirik satu sama lain dan Adri pun mengiyakan permintaannya. (End Session 1)

Penutup :

Semenjak kejadian di Museum Kesehatan Gigi, Adri jadi semakin rajin menyikat gigi. Perubahan yang drastis membuat ibunya merasa kebingungan dan terheran-heran. Memang ia merasa bebannya ringan, namun menjadi sedikit aneh saja. Lalu ibu Dewi bertanya kepada Beril mengenai perubahan Adri, dan Beril menjawab kalau Adri otaknya udah mulai waras.

Disisi lain, disebuah tempat yang gelap dan suram. Sebuah hawa gelap menyelimuti sekitar, terdengar suara geraman yang mengatakan akan balas dendamnya kepada ketiga anak serta kakek tersebut. Lalu bayangan tersebut terlihat sebuah mata yang menyerupai Khong Chuan. Apakah Khong Chuan masih hidup?? Tunggu di Session 2 Adri at The Undermouth World

4.7.Skenario Cerita

Setelah terbentuk synopsis, maka dikembangkan lagi berikut dengan penjelasan detil baik mengenai deskripsi kamera maupun dari segi deskripsi sebuah penceritaan . Hal tersebut pula dapat membantu para pengisi suara yang akan menokohkan karakter-karakter yang sudah tersedia dalam konsep desain tersebut, Berikut ini adalah bagian dari scenario yang telah dibuat.

4.8Storyboard

Setelah pembuatan scenario yang sudah jadi, dilakukannya pembuatan storyboard. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan sebuah kemudahan bagi para pekerja animasi yang akan menjalankan karakter-karakter tersebut. Dalam pengerjaan ini, ada beberapa storyboard yang bisa ditunjukkan. Dalam bentuk storyboard dapat dilihat dalam halama lampiran.

4.9. Environment

Dalam penceritaan animasi tersebut, terdapat berbagai tempat yang dijadikan sebagai tempat pelataran. Dan diantaranya ada beberapa tempat pula yang mengandung unsur imajinasi.

4.9.1. Kamar Adri

Diceritakan bahwa tokoh utama Si Adri terbangun dari tidur secara paksa oleh Beril, kakaknya untuk segera bersap-siap berangkat untuk kAdriwisata ke Museum Kesehatan Gigi. Dalam hal tersebut, diperlukan referensi bentukan dalam maupun luar rumah. Berikut adalah referensi tersebut :



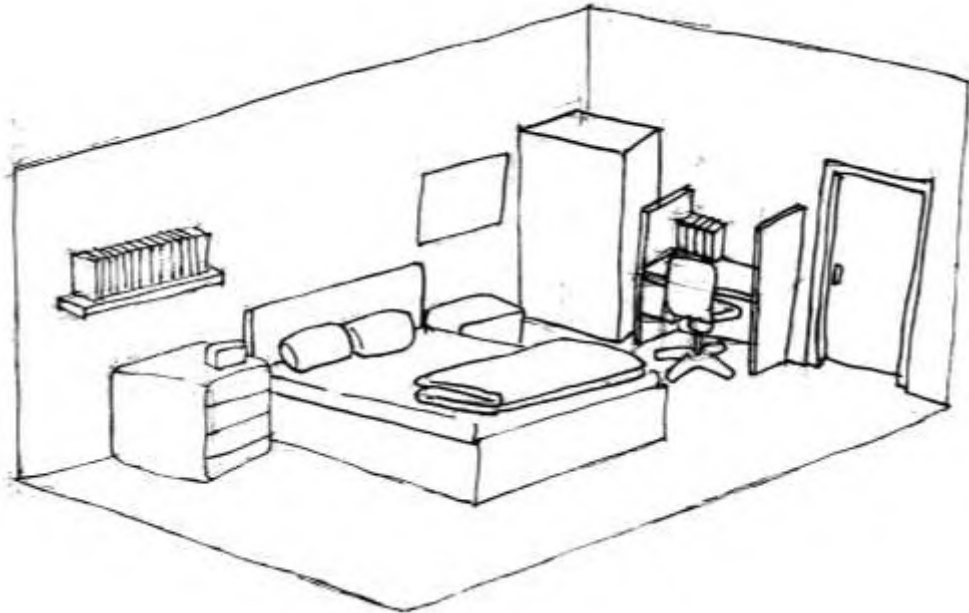
Gambar 3.4 Moodboard Environment Kamar Adri

Adri tinggal di sebuah perumahan di pertengahan kota, dalam hal tersebut Adri dan keluarganya berada di segmen menengah keatas. Keluarga yang berkecukupan walau ayahnya selalu keluar kota mencari nafkah. Dari penjelasan ini rumah Adri cukuplah elit dan bagus. berikut ini adalah referensi property yang akan digunakan dalam latar tempat kamar Adri dan lorong lantai 2.



Gambar 3.5 Moodboard Properti Kamar Adri

Dari hasil referensi yang telah dikumpulkan, telah terbentuk satu sketsa yang menggambarkan tempat untuk dijadikan scenario latar dapur. Berikut adalah sketsa Kamar Adri tersebut.



Gambar Kamar Adri

Terciptanya sebuah konsep Kamar Adri yang minimalis karena disesuaikan dengan referensi yang sudah ada dan karena referensi yang ada memiliki gaya penataan yang sama.

4.9.2. Dapur

Setting kota dalam cerita ini adalah di Kota Surabaya, diaman dalam ceritanya Si Adri berangkat dari rumah menuju ke Museum Kesehatan Gigi. Berikut adalah jalan di Surabaya :



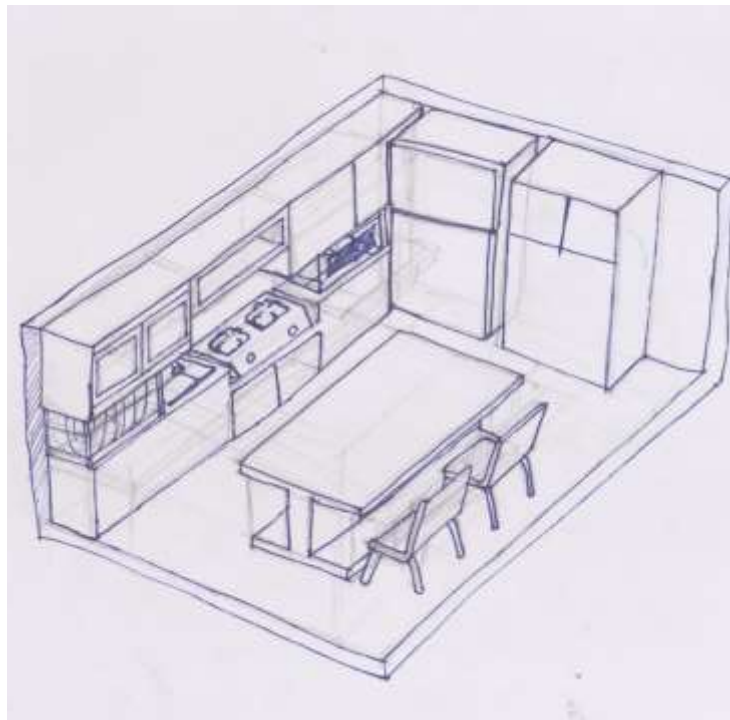
Gambar 3.6 Moodboard Environment Ruang Makan

Adri tinggal di sebuah perumahan di pertengahan kota, dalam hal tersebut Adri dan keluarganya berada di segmen menengah keatas. Keluarga yang berkecukupan walau ayahnya selalu keluar kota mencari nafkah. Dari penjelasan ini rumah Adri cukuplah elit dan bagus. Berikut ini adalah referensi property yang akan digunakan dalam latar tempat Dapur RUmah



Gambar 3.7 Moodboard Properti Ruang Makan

Dari hasil referensi yang telah dikumpulkan, telah terbentuk satu sketsa yang menggambarkan tempat untuk dijadikan scenario latar dapur. Berikut adalah sketsa dapur tersebut.



Gambar Sketsa Dapur

Terciptanya sebuah konsep ruang makan yang minimalis karena disesuaikan dengan referensi yang sudah ada dan karena referensi yang ada memiliki gaya penataan yang sama.

4.9.3. Museum Kesehatan Gigi

Dalam ceritanya, Si Adri telah masuk ke Museum Kesehatan Gigi bersama dengan Beril dan Amzar. Dalam ruangnya terdapat beberapa konten yang akan dijelaskan secara tak langsung. Dalam hal tersebut, referensi yang dipakai adalah Museum FKUA Unair, Surabaya. Berikut adalah gambar referensi :



Gambar 3.8 Moodboard Environment Museum Kesehatan Gigi

Dari hasil referensi yang telah dikumpulkan, telah terbentuk satu sketsa yang menggambarkan tempat untuk dijadikan scenario latar dapur. Berikut adalah sketsa dapur tersebut.

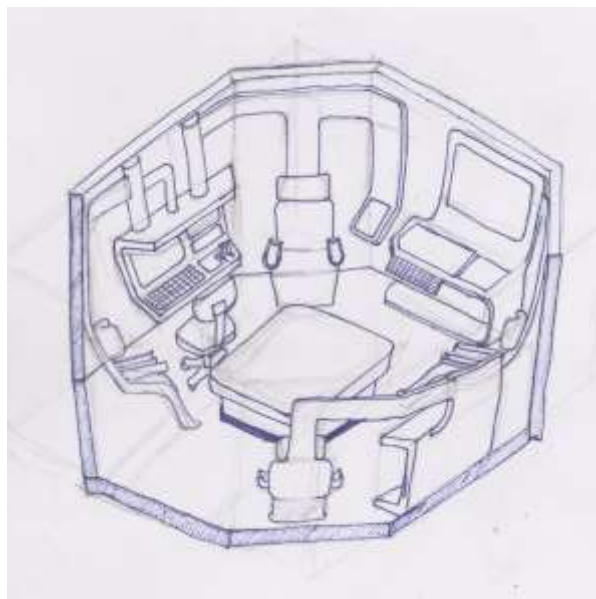
4.9.4. Ruang Misterius

Dalam ruangan ini, terdapat beberapa benda yang unik dan aneh. Dalam referensi yang akan digunakan. Masih dalam ruangan Museum FKUA, namun ada beberapa hal yang akan dimodifikasi sesuai dengan konsepnya. Berikut adalah gambar referensi.



Gambar 3.9 Moodboard Environment Ruang Misterius

Dari hasil referensi yang telah dikumpulkan, telah terbentuk satu sketsa yang menggambarkan tempat untuk dijadikan scenario latar dapur. Berikut adalah sketsa Ruang Misterius



Gambar sketsa Ruang Misterius

Terciptanya sebuah konsep Ruang Misterius yang futuristik karena ingin mengesankan sebuah ruangan yang penuh dengan teknologi dan fantasi yang disesuaikan dengan referensi yang sudah ada dan karena referensi yang ada memiliki gaya penataan yang sama.

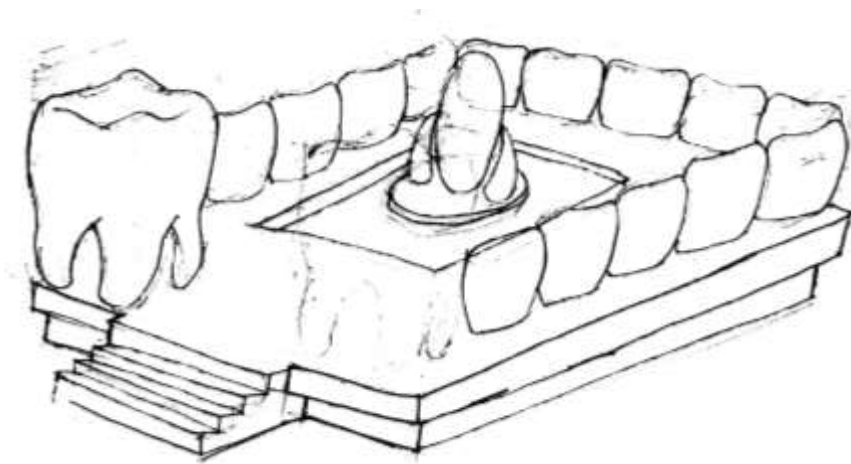
4.9.5. Portal Lorong Dimensi

Dalam ceritanya, mereka bertiga telah memasuki sebuah lorong dimensi waktu yang mengantarkannya ke sebuah Dunia Dalam Mulut dan menembus di sebuah altar dengan batu yang berbentuk gigi. Tempat ini terinspirasi oleh sebuah Arsitek dari Aztec dan dari sebuah film yang bernama Narnia. Berikut adalah gambarnya



Gambar 3.10 Moodboard Environment Altar Gigi

Dari hasil referensi yang telah dikumpulkan, telah terbentuk satu sketsa yang menggambarkan tempat untuk dijadikan scenario latar dapur. Berikut adalah sketsa Altar Portal Gigi



Gambar Sketsa Portal Gigi

Portal Gigi berlatar dan berbentuk gigi karena mencoba untuk menggabungkan unsur altar yang sesuai dengan referensi yang ada dengan bentukan gigi yang ada dalam mulut. Bentukan gigi geraham dan seri mengesankan bentukan yang sesuai menggambarkan altar, bila dibandingkan dengan gigi taring yang terkesan menakutkan.

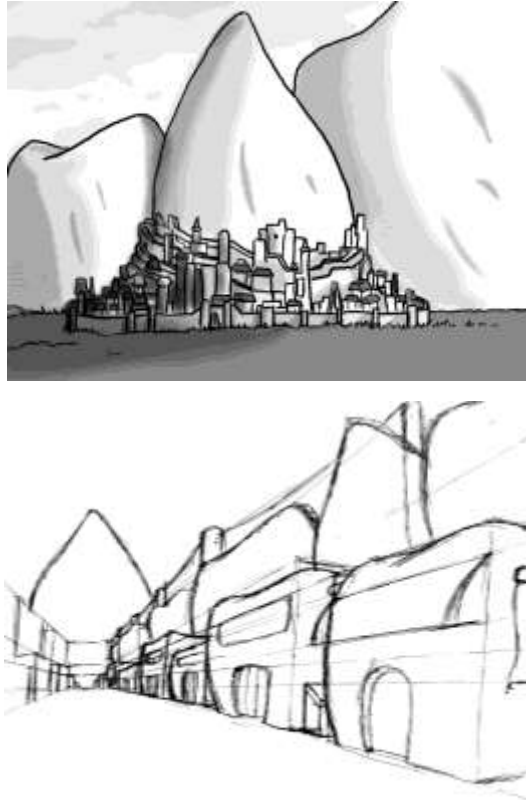
4.9.6. Kota Taring

Kota Taring merupakan kota yang besar dan berbentuk seperti taring gigi yang menjulang. Kota ini mengikuti struktur gunung yang seperti gigi taring. Tempat ini terinspirasi oleh sebuah istana yang besar dan mengikuti struktur gunung dari sebuah film yang bernama Lord of The Ring : Return of The King. Berikut adalah gambarnya.



Gambar 3.11 Moodboard Environment Kota Taring

Dari hasil referensi yang telah dikumpulkan, telah terbentuk satu sketsa yang menggambarkan tempat untuk dijadikan scenario latar dapur. Berikut adalah sketsa Ruang Misterius



Gambar Latar Kota Gigi

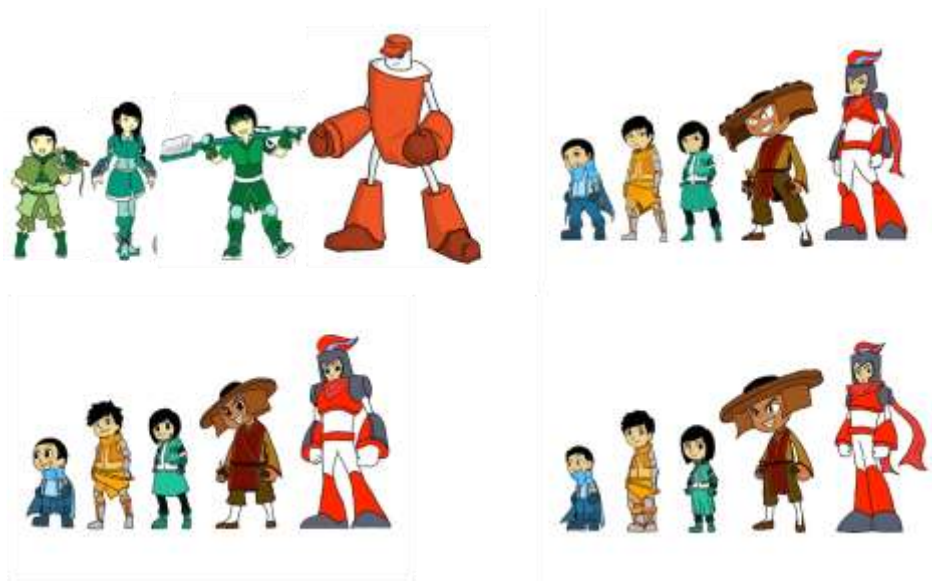
Kota Taring berlatar istana besar yang berbentuk gigi Taring karena terinspirasi referensi istana yang menggabungkan gedung dengan gunung atau tebing yang sesuai dengan referensi yang ada dengan bentukan gigi yang ada dalam mulut. Bentuk gigi Taring mengesankan istana yang kokoh dan kuat serta besarnya yang berbentuk seperti gunung.

4.10. Karakter

Dalam perancangan ini, penulis diwajibkan untuk membuat sebuah profil karakter yang terlibat di dalam cerita *Adri at the Undermouth*. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembuatan karakter secara visual agar sesuai dengan personalia tiap karakter. Profil karakter dikerjakan sebelum terbentuknya sebuah scenario atau narasi cerita dan kerangka cerita, namun sudah terbentuk premis dan synopsis cerita. Berikut ini merupakan proses perancangan konsep karakter tersebut.

4.10.1. Profil Karakter

Dalam perancangan ini, merupakan sebuah awal pembentukan dari merancang sebuah karakter, yakni membuat profil karakter. Dalam membuat sebuah profil karakter ditentukan dengan konsep ceritanya, perancangan ini bersamaan dengan perancangan ide cerita. Dalam pembentukan karakter, perlu untuk membuat sebuah alternative gay gambar karakter yg akan di gunakan. Berikut adalah gambar alternative karakter yang dibuat.



Gambar 3.2. Alternatif karakter

Setelah terpilih alternative karakter gaya gambar, berikut ini adalah pembentukan profil hingga karakter terbentuk

4.10.1.1. Karakter Primer

Dalam merancang sebuah karakter, perlu kita merancang karakteristik tiap tokoh untuk mempermudah pengerjaan dalam konsep desain karakter.

4.10.1.1.1. Adri Rahardian Putra

Nama lengkap	: Adri Rahardian Putra
Usia	: 7 Tahun
Kelas	: 3 SD
Jenis kelamin	: laki-laki
Tinggi	: 135 cm
Domisili	: Surabaya, Jawa Timur
Anak ke	: 2 dari : 2 Bersaudara
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Sawo Matang
Bentuk Wajah	: Bundar, <i>chubby</i>

Fisik : Tinggi badan 135 cm, berbadan idela berisi dan sedikit padat
 Kegiatan Favorit : Sepak bola, Bela Diri
 Makanan Favorit : Kue, Biskuit, Bakso, Mie Ayam
 Minuman Favorit : Susu, Jus Pisang
 Kebiasaan : Mengganggu teman, bermain seenaknya sendiri, Selalu melanggar peraturan
 Tipe Berjalan : Cepat dan bertenaga
 Kelebihan : Pintar, pantang menyerah, semangat, ceria
 Kekurangan : Terlalu mudah marah, mudah berpikir pendek, tidak pernah mendengarkan nasehat orang
 Suara : Nyaring, anak-anak, lantang
 Sifat : Keras kepala, pemarah, jujur, Usil, cerdas.

Latar Belakang :

Adri adalah anak kedua dari dua bersaudaran di keluarga Rahardian. Merupakan adik dari Beril dan selalu bertengkar karena keras kepala mereka yang jarang mengerti satu sama lain. Ardi merupakan anak yang aktif dan tak suka diatur oleh siapapun, bahkan oleh Beril dan orang tuanya sekaligus. Selama disekolah, Adri jarang sekali mendengarkan penjelasan dari guru, bahkan sering pula mengganggu temannya yang sedang giat belajar di kelas, hingga sering pula dipanggil oleh guru BK untuk dihukum. Walau Adri sangat nakal dan sering tak mendengarkan semua penjelasan dari gurunya, ia selalu mendapatkan nilai yang cukup bagus dan memuaskan tanpa menyontek sekaligus. Hal ini yang membuat teman-teman dan guru Adri merasa tersanjung sekaligus terheran-heran akan prestasinya walau terkadang merasa jengkel dengan sifat nakalnya. Namun dengan kepintarannya yang hamper sama dengan kakaknya – Beril – Adri tidak ingin disamakan atau diharuskan untuk menjadi kakaknya, ia merasa jengkel dan marah apabila ia harus menjadi seperti yang dilakukan oleh kakaknya sebagai anak rajin dan berprestasi. Namun bukan berarti Adri anak yang tak memiliki rasa takut dan malu, dia akan merasa gagal dan merasa malu ketika dia dihukum harus

bersanding dengan sepupunya Amzar yang kebetulan seumuran dan sekelas dengan Beril. Adri sangat menyanjung dan mengidolakan Amzar karena sifatnya yang mengayomi ketika Adri dalam masalah atau sedang sedih dan kesal.

- **Deskripsi Ciri Khas Tokoh**

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tajam dan tebal
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang bundar
		Hidung	Sedikit mancung
			Mungil
		Mulut	Kecil
			merah
	Rambut	Bentuk	bundar
			Sediki kotak di sisi wajah
		pendek	
	Badan	Rambut berdiri	
		Belah tengah	
	Badan	Pendek seukuran anak-anak	
		Padat dan sedikit berisi	
KOSTUM	Pakaian Biasa	Rumah	Kaos polos
			Celana pendek
			Sandal rumah
		Sekolah	Dasi
			Tas
			Sepatu
			Kaos kaki

			Baju dan Celana sekolah
			Topi
	Pakaian Lain	Tempur	Jubah panjang sampai dada
			Baju pelindung lengan potong
			Sepatu boots
			Celana panjang
			Pelindung lutut
	Senjata	Dua Cambuk Dental	Sebuah senjata berbentuk Dental floss yang berfungsi untuk menangkap dan menjerat kuman

Tabel 2.5. Tabel Karakter Adri

- **Referensi Moodboard**

Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.12.Moodboard Karakter Adri

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat .

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.2. Sketsa Awal Karakter Adri

4.10.1.1.2. Beril Anindita Putri

Nama lengkap	: Beril Anindita Putri
Jenis kelamin	: perempuan
Usia	: 8 Tahun
Kelas	: 4 SD
Tinggi	: 135 cm
Domisili	: Surabaya, Jawa Timur
Anak ke	: 1 dari : 2 Bersaudara
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Putih Langsung
Bentuk Wajah	: kotak, <i>chubby</i>
Kegiatan Favorit	: Bermain Musik Piano
Makanan Favorit	: Lolipop,
Minuman Favorit	: Susu, Jus Pisang, Yogurt
Kebiasaan	: Belajar di bidang akademik di sekolah, membersihkan rumah tiap hari Minggu, menonton Film di Bioskop
Tipe Berjalan	: Anggun, Tegas
Kelebihan	: Pintar dibidang akademik, Multi talenta, perfeksionis
Kekurangan	: Terlalu individualis, angkuh
Sifat	: Keras kepala, perfeksionis, idealis, individualis, pintar , ramah, judes.
Fisik	: Tinggi badan 145 berbadan normal dan tegap
Suara	: Nyaring, anak-anak, judes,
Latar belakang	:

Beril adalah anak pertama dari dua bersaudara di keluarga Rahardian. Merupakan kakak dari Adri yang nakal dan mereka selalu saja bertengkar tiap mereka bertemu dan mengerjakan sesuatu bersama. Beril merupakan anak yang rajin dan berprestasi, berbeda dari Adri, Beril cenderung lebih menurut dan menyukai taat peraturan. Merupakan anak yang dibanggakan oleh orang

tua walaupun Adri dibanggakan pula oleh orang tuanya. Namun ia dengan adiknya tak terlalu kaur dan sering bertengkar karena ketidakcocokan sifat mereka yang bertolak belakang hingga mereka merasa tidak bisa bebas apabila berada didekat mereka. Namun sayangnya, Beril anak yang cenderung cuek dan tak seberapa aktif dalam social di sekolah hingga hanya beberapa teman dekatnya saja yang dapat berteman dengannya. Beril pula anak yang cukup sensitive dan mudah cemburu, terutama apabila berdekatan dengan Amzar, sepupunya yang sepantaran dan sekelas dengannya. Kecemburuan terjadi karena adiknya, Adri lebih menyukai dan lebih mendengarkan saran dan nasehat dari Amzar, yang pada akhirnya membuat Beril merasa cemburu. Dan dari sini, Beril berusaha untuk menjadi kakak yang baik untuk Adri walaupun mengalami hambatan dan kesusahan.

- Deskripsi Ciri Khas Tokoh

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tajam dan tebal
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang tajam cenderung judes
		Hidung	Sedikit mancung
			Mungil
		Mulut	Kecil
			merah
	Rambut	Bentuk	bundar
			Dagu sedikit lancip
		Panjang	
KOSTUM	Pakaian Biasa	Rumah	Kaos polos
			Celana panjang
			Sandal rumah
		Sekolah	Dasi
			Tas
			Sepatu
			Kaos kaki
			Baju dan rok sekolah
			Topi
	Pakaian Lain	Tempur	Pelindung pundak
			Baju pelindung berbentuk kemeja

			Sepatu boot
			Rok sedang
			Pelindung lutut
	Senjata	Dua Pistol Pasta Gigi	Dua pistol berbentuk pasta gigi yang memiliki fungsi untuk menjerat dan melumpuhkan kuman

Tabel 2.6. Tabel Karakter Beril

- **Referensi Moodboard**

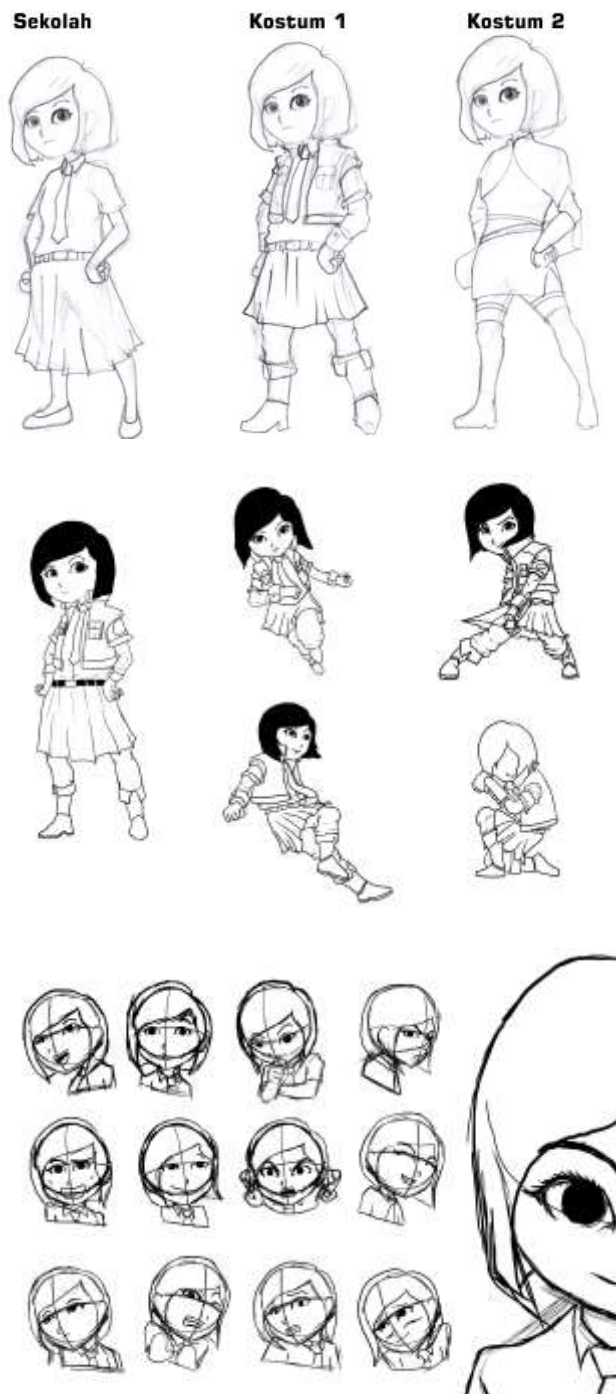
Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.3. Moodboard Karakter Beril

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.4. Sketsa Awal Karakter Beril

4.10.1.1.3. Amzar Permana Putra

Nama lengkap	: Amzar Permana Putra
Jenis kelamin	: laki-laki
Usia	: 8 Tahun
Kelas	: 4 SD
Tinggi	: 155 cm
Domisili	: Surabaya, Jawa Timur
Anak ke	: 1 dari : 1 Bersaudara
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Sawo Matang
Bentuk Wajah	: kotak,
Kegiatan Favorit	: Sepak bola, Bela Diri
Makanan Favorit	: Pecel, Kripik Singkong
Minuman Favorit	: Susu, Jus Pisang
Kebiasaan	: Mengganggu teman, bermain seenaknya sendiri, Selalu melanggar peraturan
Tipe Berjalan	: Cepat dan bertenaga
Kelebihan	: Pintar, pantang menyerah, semangat, ceria
Kekurangan	: Terlalu mudah marah, mudah berpikir pendek, tidak pernah mendengarkan nasehat orang
Sifat	: Santai, ramah, cerdas .
Fisik	: Tinggi badan 145 berbadan normal dan tegap
Suara	: Ketus, anak-anak,

Latar belakang :

Amzar merupakan anak tunggal dari keluarga Permana, sebuah keluarga yang sederhana namun kurang berkecukupan. Ia tinggal satu rumah dengan Adri dan Beril dikarenakan permasalahan ekonomi keluarga. Amzar adalah anak yang cukup pendiam namun baik dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Hingga dia dipercaya untuk menjadi ketua kelas mulai dari kelas 1 hingga kelas 4. Tak hanya itu, ia juga memiliki kecerdasan dalam akademik

hingga teman-temannya lebih menyanjung dia daripada Beril walaupun secara nilai Beril jauh lebih unggul daripada Amzar. Amzar memiliki rasa kecanggungan atau lebih tepatnya rasa serba salah terhadap Beril karena sikapnya yang selalu judes dan berkata cukup kasar.

- **Deskripsi Ciri Khas Tokoh**

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tajam dan tebal
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang tajam cenderung judes
		Hidung	Sedikit mancung
			Mungil
		Mulut	Kecil
			merah
		Bentuk	bundar
			Dagu sedikit lancip
	Rambut	Panjang	
		Hitam	
		Diikat ujung rambutnya	
	Badan	normal	
		Tegap dan ramping	
KOSTUM	Pakaian Biasa	Rumah	Kaos polos
			Celana pendek
			Sandal rumah
		Sekolah	Dasi
			Tas
			Sepatu
			Kaos kaki

			Baju dan Celana sekolah
			Topi
	Pakaian Lain	Tempur	Baju silat
			Sarung tangan
			Sepatu boot
			Celana panjang
			Pelindung lutut
	Senjata	Tongkat Sikat Gigi	Tongkat berbentuk sikat gigi memiliki fungsi untuk membersihkan gigi kuman yang terinfeksi oleh kuman

Tabel 2.7. Tabel Karakter Amz

- **Referensi Moodboard**

Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.5. Moodboard Karakter Amzar

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**





Gambar 3.6. Sketsa Awal Karakter Amzar

4.10.1.1.4. Si Graham

Nama lengkap	: Si Graham
Jenis kelamin	: Laki-laki
Usia	: -
Domisili	: Dunia Virtual Kota Taring
Anak ke	: -
Warna Mata	: Hitam
Warna Kulit	: Putih
Bentuk Wajah	: Chubby
Kegiatan Favorit	: Berpatroli di sekitar luar Kota Taring
Makanan Favorit	: -
Minuman Favorit	: -
Kebiasaan	: Menjaga keamanan dari para monster dan membantu penduduk Kota Taring yng sedang kesusahan.
Tipe Berjalan	: Ceria
Kelebihan	: Pintar, pantang menyerah, semangat, ceria
Kekurangan	: Terlalu polos dan mudah dibohongi
Pekerjaan	: Penjaga Kota Taring
Sifat	: Berhati lembut, ceria, penyabar
Fisik	: Tinggi badan 128 bertubuh seperti gigi geraham
Suara	: Anak-anak, ceria, lucu

Latar belakang :

Graham adalah penduduk dari kota Taring, dimana terdapat di dunia virtual ciptaan Profesor Rudi. Ia merupakan seorang penjaga kota Taring yang bertugas untuk patrol di luar sekitar kota Taring. Dan dia merupakan orang yang dipercaya menjadi ketua penjaga di sector luar kota Taring karena prestasinya yang dengan gagah berani melawan kuman dan melindungi penduduk kota Taring.

- Deskripsi Ciri Khas Tokoh

FISIK	Wajah	Kulit	Putih Langsung
		Mata	Alis tipis dan panjang
			Bentuk mata yang besar dan bulat
			Pandangan mata yang terkesan lucu
			Bentuk mata yang bundar dan besar
		Hidung	Hidung pesek
			Mungil
		Mulut	Kecil
			Lucu
		Bentuk	bundar
			Dagu tumpul
	Rambut	Botak	
		-	
		-	
KOSTUM	Pakaian Biasa	Rumah	Kaos polos
			Celana pendek
			Sandal rumah
		Sekolah	Dasi
			Tas
			Sepatu
			Kaos kaki
			Baju dan Celana sekolah
			Topi
	Pakaian Lain	Tempur	Baju silat
			Sarung tangan

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.10. Sketsa Karakter Si Graham

4.10.1.1.5. Khong Chuan

Nama lengkap	: Si Khong Chuan
Jenis kelamin	: Laki-laki
Usia	: -
Domisili	: Lembah Ji Gong
Anak ke	: -
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Cokelat Gelap
Bentuk Wajah	: Kotak, Garang
Kegiatan Favorit	: Merusak dan menguasai kota gigi di dunia Virtual
Makanan Favorit	: Penduduk gigi
Minuman Favorit	: -
Kebiasaan	: Merusak apa yang ada di Kota dunia virtual gigi
Tipe Berjalan	: Lambat dan Angkuh
Kelebihan	: Mudah menguasai dan menaklukkan penduduk yang lemah menjadi suruhannya.
Kekurangan	: terlalu angkuh dan banyak bicara
Pekerjaan	: Penjahat, Penjahat dan penghancur kota
Sifat	: Angkuh, sombong, Kasar, Kejam, pengecut
Fisik	: Tinggi badan 160 bertubuh seperti biskuit dan kotor
Suara	: Suara berat, menakutkan, Jahat
Latar belakang	: Graham adalah penduduk dari kota Taring, dimana terdapat di dunia virtual ciptaan Profesor Rudi. Ia merupakan seorang penjaga kota Taring yang bertugas untuk patrol di luar sekitar kota Taring. Dan dia merupakan orang yang dipercaya menjadi ketua penjaga di sector luar kota Taring karena prestasinya yang dengan gagah berani melawan kuman dan melindungi penduduk kota Taring.

- Deskripsi Tokoh

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tajam dan tebal
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang tajam cenderung judes
		Hidung	Sedikit mancung
			Mungil
		Mulut	Kecil
			merah
		Bentuk	bundar
			Dagu sedikit lancip
	Rambut	Panjang	
		Hitam	
		Diikat ujung rambutnya	
KOSTUM	Pakaian Biasa	Rumah	Kaos polos
			Celana pendek
			Sandal rumah
		Sekolah	Dasi
			Tas
			Sepatu
			Kaos kaki
			Baju dan Celana sekolah
			Topi
	Pakaian Lain	Tempur	Baju silat
			Sarung tangan
			Sepatu boot

			Celana panjang
			Pelindung lutut
	Senjata	Tongkat Sikat Gigi	Tongkat berbentuk sikat gigi memiliki fungsi untuk membersihkan gigi kuman yang terinfeksi oleh kuman

Tabel 2.10. Tabel Karakter Khong Chuan

- **Referensi Moodboard**

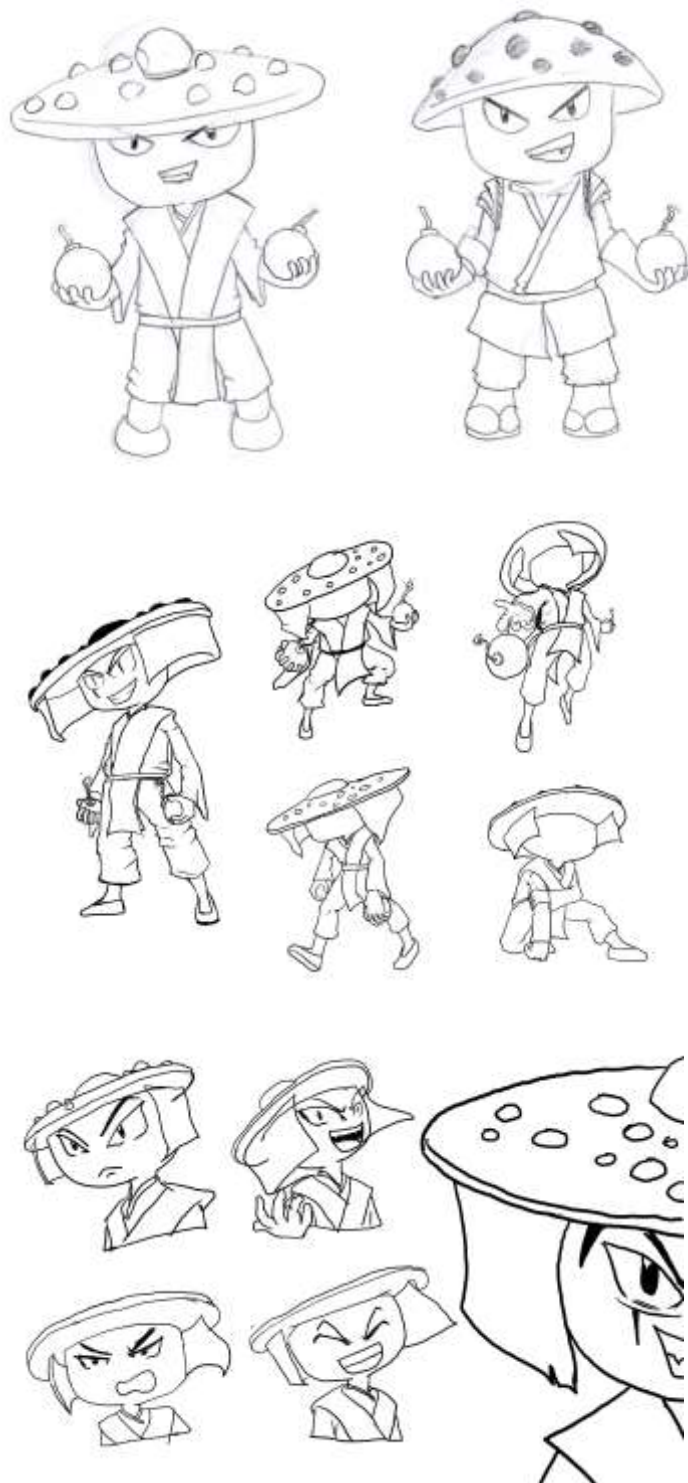
Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.11. Moodboard Karakter Khong Chuan

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.12. Sketsa Awal Karakter Khong Chuan

4.11.1.1.6. Fluoraider

Nama lengkap	: Fluoraider
Jenis kelamin	: Laki-laki
Usia	: -
Domisili	: Pepo Headquarter
Anak ke	: -
Warna Mata	: Merah menyala semangat
Warna Kulit	: Kuning Langsung
Bentuk Wajah	: Bundar
Kegiatan Favorit	: Melindungi dari bahaya serangan Kuman
Makanan Favorit	: Pasta Gigi
Minuman Favorit	: -
Kebiasaan	: Membantu yang lemah dan yang meminta tolong kepadanya
Tipe Berjalan	: Gagah dan kharismatik
Kelebihan	: Mampu mengalahkan musuh dengan menggunakan laser beam dari tangannya
Kekurangan	: Menghilang apabila tak ada lagi yang membutuhkannya
Pekerjaan	: Pahlawan, pelindung, penjaga
Sifat	: Penyabar, Tegas, Pemberani
Fisik	: Tinggi badan 170 cm berbadan tegap dan bersinar.
Suara	: Suara berat, kharismatik, jantan
Latar belakang	:

Fluoraider merupakan sesosok tokoh yang dibuat dalam simulasi dunia gigi. Merupakan sebuah pahlawan yang bertugas melindungi baik dari penduduk kota Taring dan kota lainnya maupun dari pengunjung yang mampir dari dunia nyata ke dunia virtual gigi. Alkisah mengatakan bahwa ia adalah sesosok pahlawan yang ditakuti oleh banyak musuh dan disanjung oleh para penghuni dunia virtual gigi. Namun semenjak banyak anak-anak yang mulai

jarang untuk menyikat gigi, maka keberadaannya mulai memudar dan menghilang. Kini tak ada sosok yang mampu melindungi kota Taring hingga menjadikan sebuah peluang bagi para kuman untuk bebas menyerang sesuka hati. Namun sebelum menghilang ia berkata bahwa dia akan datang apabila dia dibutuhkan oleh seorang anak yang malas menyikat gigi telah sadar dan mulai peduli dengan kesehatan gigi.

- **Deskripsi Ciri Khas Tokoh**

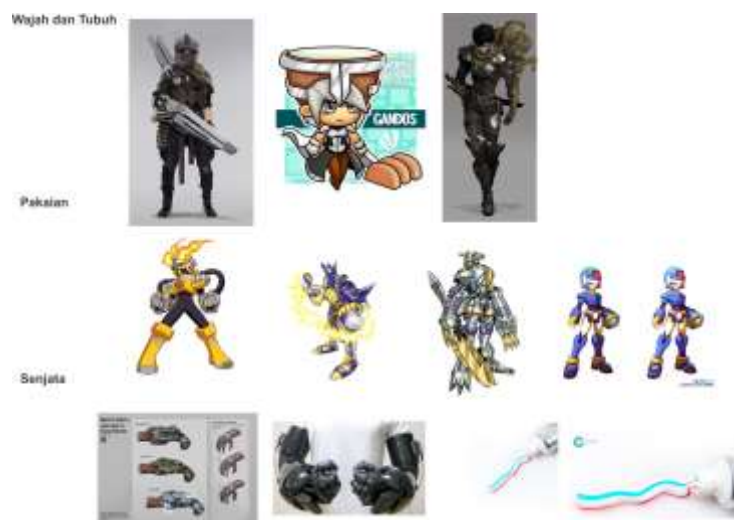
FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tajam dan tebal
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam dan kharismatik
			Bentuk mata yang tajam namun berwibawa
		Hidung	Mancung
			lentik
		Mulut	Kecil
			merah
		Bentuk	bundar
			Dagu sedikit lancip
	Rambut	-	
		-	
		-	
	Badan	Gagah, Normal	
		Tegap dan ramping	
KOSTUM	Pakaian perang		Helm
			Baju robot
			Lengan yang mampu berubah menjadi <i>canon beam</i>

			Sepatu yang bisa menambah kecepatan lari dan melompat
			Bentukan mata yang mampu melihat kelemahan musuh
			Sepatu yang berbahan metal hingga kuat menahan serangan musuh

Tabel 2.11. Tabel Karakter Flouraider

- **Referensi Moodboard**

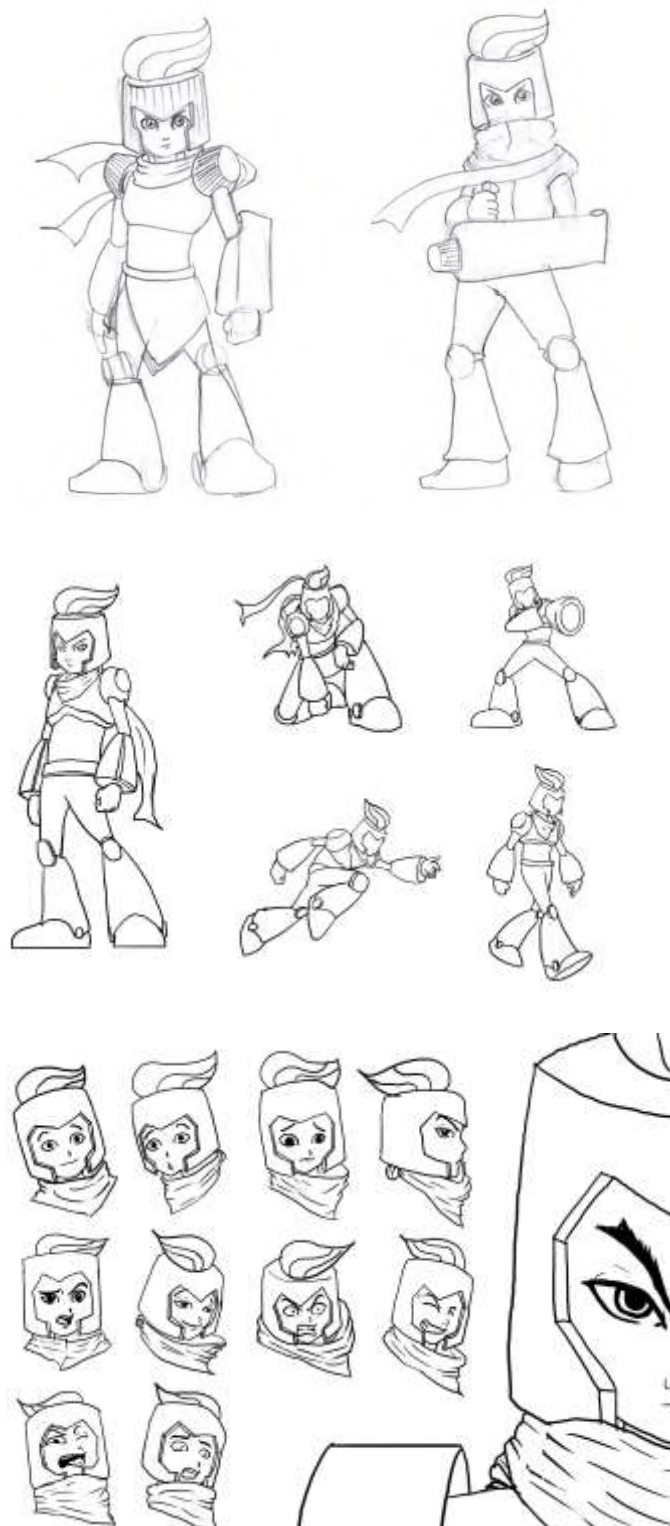
Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.13. Moodboard Karakter Flouraider

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.14. Sketsa Awal Karakter Flouraider

4.10.1.2. Karakter Pendukung

4.10.1.2.4. Dewi Nuria Rahmatiani

Nama lengkap	: Dewi Nuria Rahmatiani
Jenis kelamin	: Perempuan
Usia	: 40 Tahun
Pekerjaan	: Perawat Gigi
Tinggi	: 135 cm
Domisili	: Surabaya, Jawa Timur
Anak ke	: 1 dari : 2 Bersaudara
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Putih Langsung
Bentuk Wajah	: kotak, <i>chubby</i>
Kegiatan Favorit	: Sepak bola, Bela Diri
Makanan Favorit	: Kue, Biskuit, Bakso, Mie Ayam
Minuman Favorit	: Susu, Jus Pisang
Kebiasaan	: Mengganggu teman, bermain seenaknya sendiri, Selalu melanggar peraturan
Tipe Berjalan	: Cepat dan bertenaga
Kelebihan	: Pintar, pantang menyerah, semangat, ceria
Kekurangan	: Terlalu mudah marah, mudah berpikir pendek, tidak pernah mendengarkan nasehat orang
Sifat	: Tegas, Ramah, Berhati lembut, .
Fisik	: Tinggi badan 160cm dengan rambut bergelombang sepanjang bahu
Suara	: Dewasa, lembut, Tegas
Latar belakang	:

Merupakan ibu dari kedua anak di keluarga Rahardian. Memiliki pekerjaan sebagai dokter gigi di sebuah poliklinik universitas kesehatan. Beliau memiliki sifat yang lembut namun tegas kepada kedua anaknya. Namun

seringnya bernada kasar kepada Adri ketika bermasalah atau nakal. Beliau memiliki seorang suami namun terkadang tidak ada di rumah karena tuntutan pekerjaan hingga mengharuskan beliau menjadi *single-parent*. Dalam kehidupan sehari-hari, beliau selalu mendidik anaknya dengan tegas dan disiplin. Namun terkadang terlalu disiplin hingga membuat Adri selalu tertekan dan merasa terkekang. Beliau memiliki harapan besar kepada kedua anaknya hingga tak jarang ia selalu menjaga kesehatan kedua anaknya.

- **Deskripsi Ciri Khas Tokoh**

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tipis dan lentik
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang lentik cenderung ramah
		Hidung	Mancung
			proporsi
		Mulut	Kecil Seksi
			merah
		Bentuk	Lingkar sedikit lonjong
			Dagu sedikit lancip
	Rambut	Panjang sepundak	
		Hitam	
		Bergelombang	
	Badan	Normal orang dewasa	
		Tegap dan ramping	
KOSTUM	Pakaian berangkat sekolah	Rumah	Baju Kemeja Putih
			Blazer biru
			Rok
			Sepatu Hi-hee

			Tas Kantor berisi dokumen-dokumen
		Pakaian Sepulang Sekolah	Kemeja Putih lengan ditekuk rapi
			Rok

Tabel 2.8. Tabel Karakter Ibu Dewi

- **Referensi Moodboard**

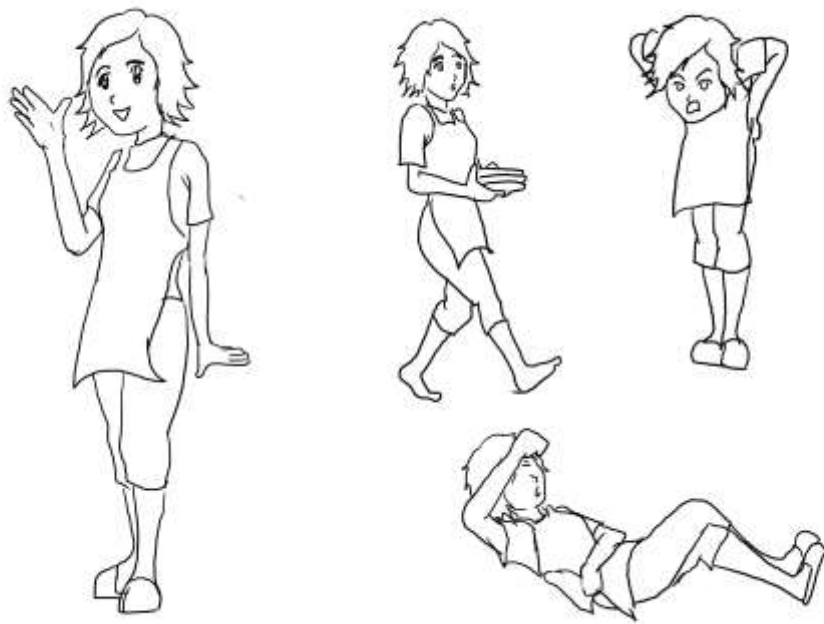
Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.7. Moodboard Karakter Bu Dewi

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.8. Sketsa Awal Karakter Bu Dewi

4.10.1.2.5. Hendra Cahyo Purnama

Nama lengkap	: Hendra Cahyo Purnama
Jenis kelamin	: Pria
Usia	: 29 Tahun
Pekerjaan	: Pemilik Museum Kesehatan Gigi
Tinggi	: 175 cm
Domisili	: Surabaya, Jawa Timur
Anak ke	: Tunggal
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Putih Langsung
Bentuk Wajah	: kotak, <i>maskulin</i>
Kegiatan Favorit	: Badminton
Makanan Favorit	: Nasi Goreng
Minuman Favorit	: Susu, Jus Melon
Kebiasaan	: Ceroboh dengan tindakannya, namun diwaktu yang genting ia mampu bertindak dengan akurat
Tipe Berjalan	: Kalem namun tegas
Kelebihan	: Cerdas dan penyabar
Kekurangan	: Terkadang mudah panic dan mudah putus asa
Sifat	: Tegas, Ramah, Berhati lembut,
Suara	: Lantang namun Lembut

Seorang pria berusia 29 tahun mewarisi sebuah museum kepemilikan ayahnya. Ayahnya adalah seorang Profesor yang sangat jenius namun baik hatinya. Berdua, mereka sedang mengembangkan sebuah alat permainan untuk mengajarkan tentang Kesehatan Gigi dan Mulut. Namun karena adanya suatu kesalahan dalam pembuatannya, alat tersebut menarik ayahnya yang mencoba memakai peralatan tersebut ke sebuah dunia virtual buatannya sendiri dan terjebak karena adanya virus yang mengekang ayahnya kembali ke dunia nyata. Karena kejadian tersebut, Pak Hendra terpaksa mengunci ruangan riset mereka dan mulai menutup museum

tersebut untuk sementara waktu. Namun dikarenakan kecerobohan Pak Hendra, Adri dan saudaranya masuk ke dalam ruangan tersebut dan ikut terjebak. Untungnya, Pak Hendra memiliki akal yang cerdas untuk membimbing mereka selama di dunia virtual tersebut dengan perantara komunikasi telepon dalam alat tersebut.

• **Deskripsi Ciri Khas Tokoh**

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tebal namun rapi
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang tajam namun lembut
		Hidung	Mancung
			proporsi
		Mulut	Kecil
			merah
		Bentuk	Kotak namun proporsi
			Dagu kotak
	Rambut	Pendek namun berdiri di depan	
		Hitam	
		Kencang dan kasar	
	Badan	Normal orang dewasa	
		Tegap namun kurus	
KOSTUM	Pakaian berangkat sekolah	Kerja	Baju Kemeja Putih
			Kacamata frame hitam
			Celana Kain
			Sepatu Pantofel

--	--

Tabel 2.8. Tabel Karakter Pak Hendra

- **Moodboard Karakter**

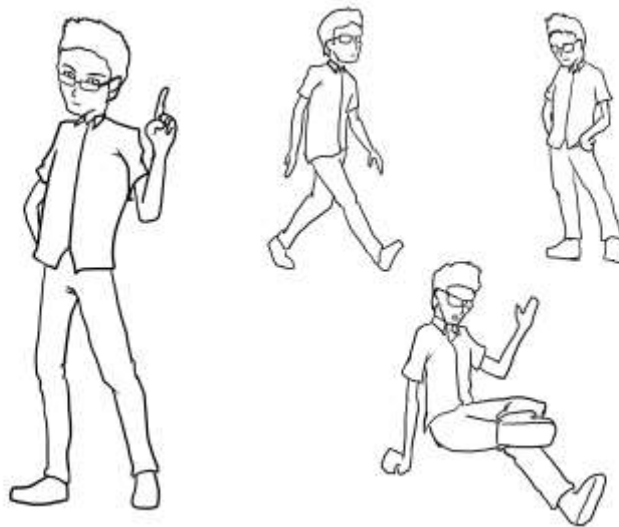
Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.26. Moodboard Karakter Pak Hendra

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.27. Sketsa Awal Karakter Pak Hendra

4.10.1.2.6. Profesor Rudi /Sang Penemu (Ayah Pemilik Museum)

Nama lengkap	: Rudi Cahyo Purnomo
Jenis kelamin	: Pria
Usia	: 59 Tahun
Pekerjaan	: Pemilik Museum Kesehatan Gigi, Penemu
Tinggi	: 165 cm

Domisili	: Surabaya, Jawa Timur
Anak ke	: -
Warna Mata	: Hitam Kecokelatan
Warna Kulit	: Putih Pucat
Bentuk Wajah	: kotak,
Kegiatan Favorit	: main Catur
Makanan Favorit	: Roti Gandung selai kacang
Minuman Favorit	: Kopi Tubruk
Kebiasaan	: Meriset dan menciptakan sebuah alat yang inovatif dan baru
Tipe Berjalan	: Kalem, membungkuk
Kelebihan	: Bijak dan Cerdas
Kekurangan	: Pikun dan suka bercanda
Sifat	: Tegas, Ramah, Berhati lembut,
Suara	: Parau suara tua

Seorang professor yang memiliki sebuah ruangan kerja di sebuah museum kesehatan gigi, berumur tua dan tak berkeluarga. Kehidupannya hanyalah menciptakan sebuah peralatan dan produk teknologi yang berhubungan dengan kesehatan gigi. Salah satu buaatannya adalah sebuah *Virtual Reality Device*. Dimana device itu merupakan alat untuk pembelajaran mengenai kesehatan gigi para pengguna. Device itu akan menunjukkan kepada pengguna kondisi kesehatan gigi dan dibentuk dan di visualkan seperti bentukan fantasi. Namun device tersebut masih dalam bentuk prototype hingga beliau membutuhkan seorang subyek tester untuk mencoba keberhasilan device tersebut. Ketika beliau bertemu Adri, Beril, dan Amzar, beliau memiliki ide untuk membujuk mereka untuk mencoba alat tersebut. Dan bujukannya berhasil, ketiga anak itu telah memakai dan alat itu berfungsi dengan baik. Namun hasil tersebut tak seberapa awet, di tengah pelaksanaan testing alat tersebut mengalami kesalahan teknis hingga membuat mereka bertiga tidak bisa kembali ke alam dunia nyata dan terjebak ke dunia virtual gigi.

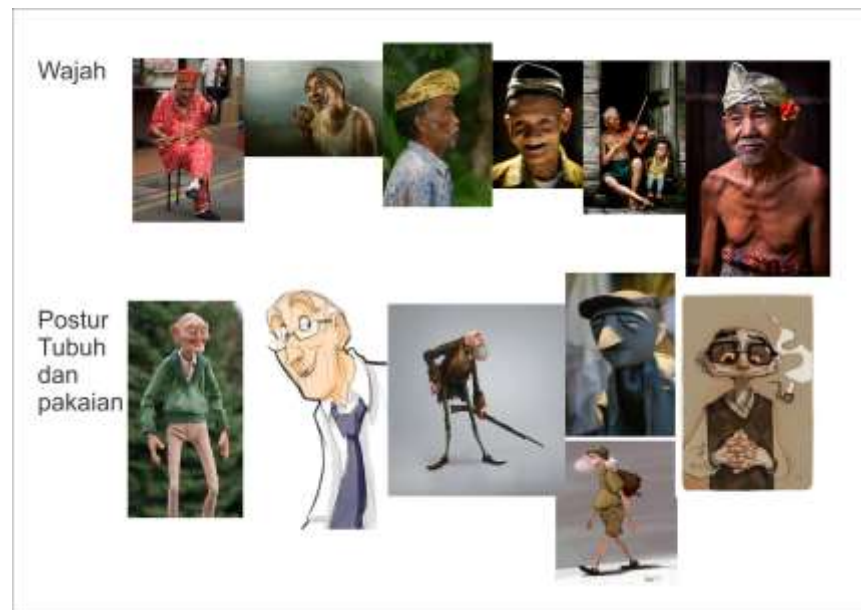
- Deskripsi Ciri Khas Tokoh

FISIK	Wajah	Kulit	Kuning
		Mata	Alis tebal namun rapi
			Lensa mata bulat dan besar
			Pandangan mata tajam
			Bentuk mata yang tajam namun lembut
		Hidung	Mancung
			proporsi
		Mulut	Kecil
			merah
		Bentuk	Kotak namun proporsi
			Dagu kotak
	Rambut	Pendek namun berdiri di depan	
		Hitam	
		Kencang dan kasar	
KOSTUM	Pakaian berangkat sekolah	Kerja	Baju Kemeja Putih
			Kacamata frame hitam
			Celana Kain
			Sepatu Pantofel

Tabel 2.8. Tabel Karakter Ibu Dewi

- Moodboard Karakter

Untuk membuat sebuah karakter, perlu untuk mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan kriteria profil karakter yang telah dibuat, berikut ini adalah referensi yang dipakai sebagai acuan karakter yang dirancang



Gambar 3.28. Moodboard Karakter Profesor Rudi

Dari beberapa referensi yang terkumpul dari referensi wajah, pakaian, hingga senjata, disesuaikan dengan konsep cerita dan profil yang telah ditentukan. Berikut ini adalah konsep karakter yang telah dibuat :

- **Sketsa Karakter**



Gambar 3.29. Sketsa Awal Karakter Profesor Rudi

4.11. Palet Warna dan Bayangan

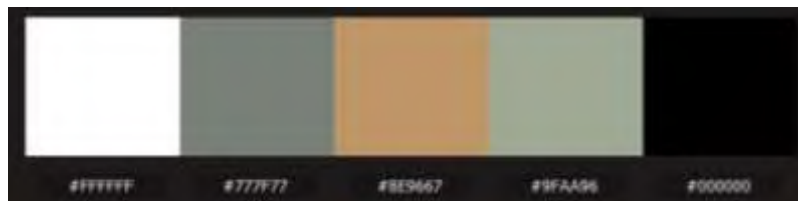
Palet warna pada perancangan ini dibagi menjadi dua, yakni palet warna untuk karakter dan palet warna untuk latar tempat. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan arahan warna-warna yang telah ditentukan dan akan dipakai menjadi sebuah prosedur dalam produksi. Berikut ini adalah palet warna dalam perancangan ini.

4.11.1. Karakter

Berikut ini adalah palet warna beserta kode warnanya yang telah ditentukan di tiap karakternya dari *color scheme* hingga *tone shading and Tint*.

- **Adri**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Adri



Gambar 3.30. Pallet Warna Karakter Adri

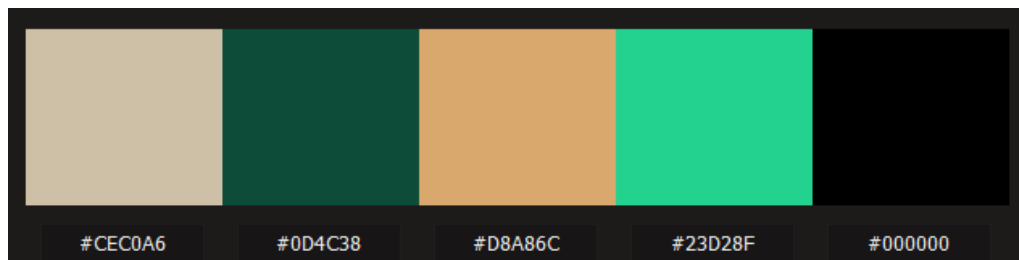
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Adri



Gambar 3.31. Pallet Warna Karakter Adri

- **Beril**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Beril



Gambar 3.32. Pallet Warna Karakter Beril

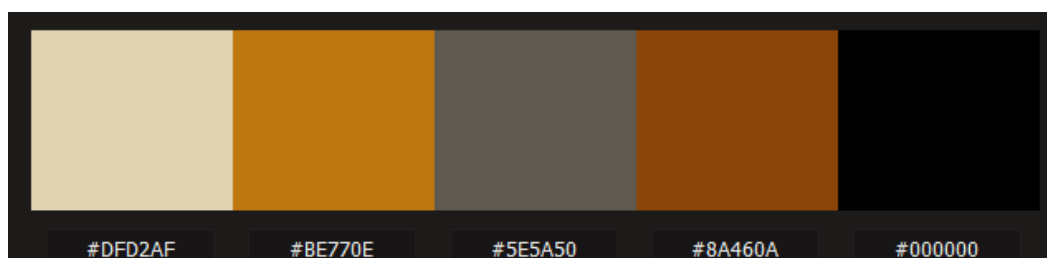
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Beril



Gambar 3.33. Pallet Warna Karakter Beril

- **Amzar**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Amzar



Gambar 3.34. Pallet Warna Karakter Amzar

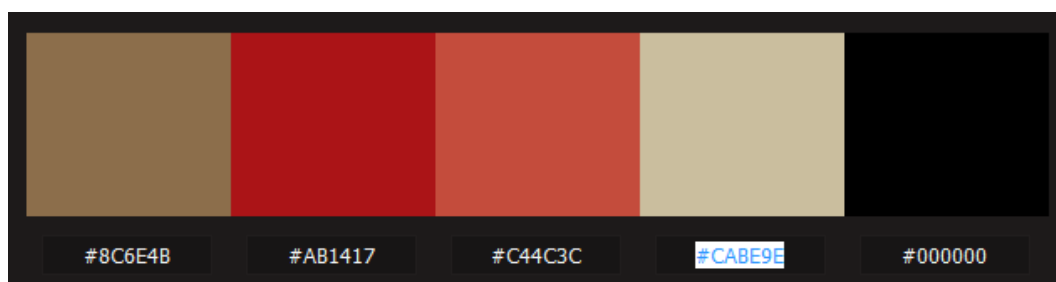
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Amzar



Gambar 3.35. Pallet Warna Karakter Amzar

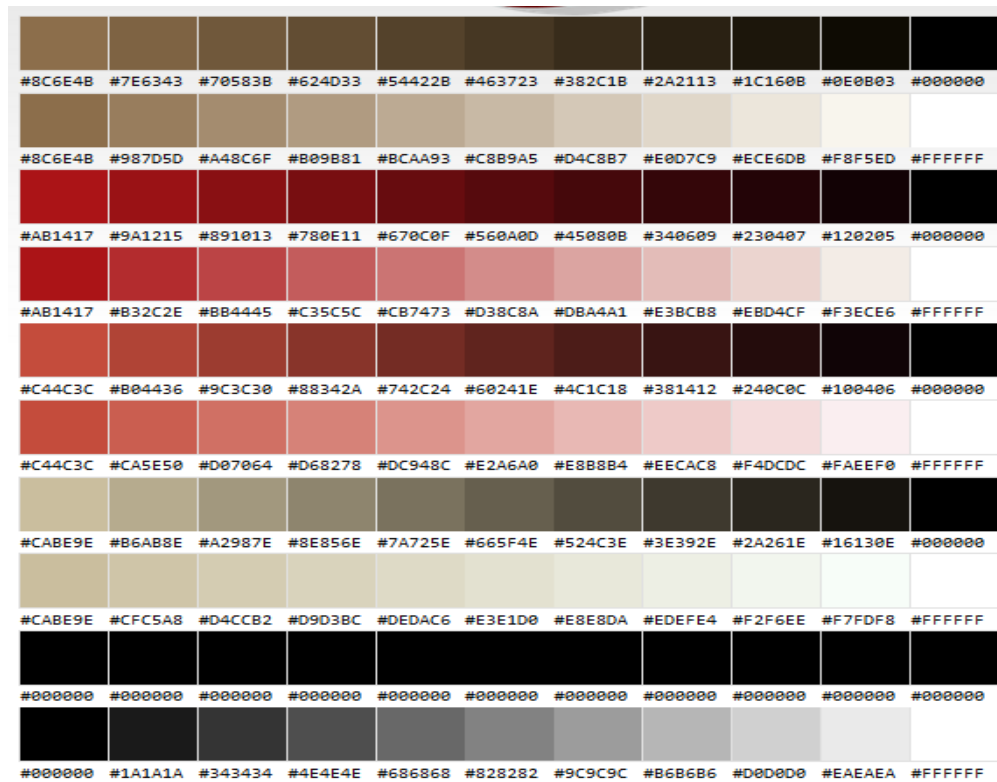
- **Si Graham**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Si Graham



Gambar 3.36. Pallet Warna Karakter Si Graham

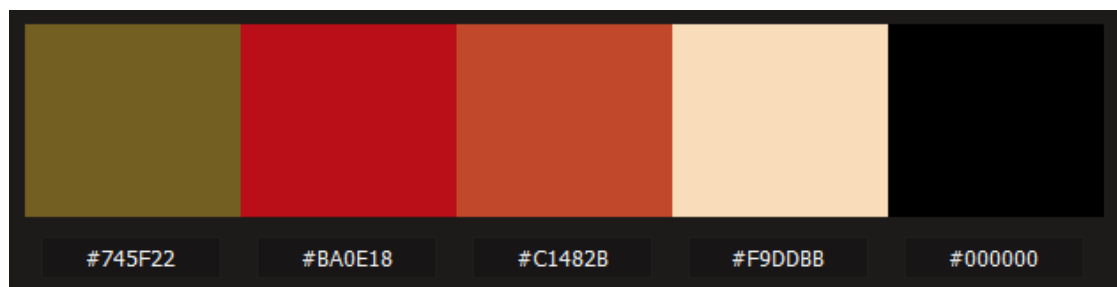
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Si Graham



Gambar 3.37. Pallet Warna Karakter Amzar

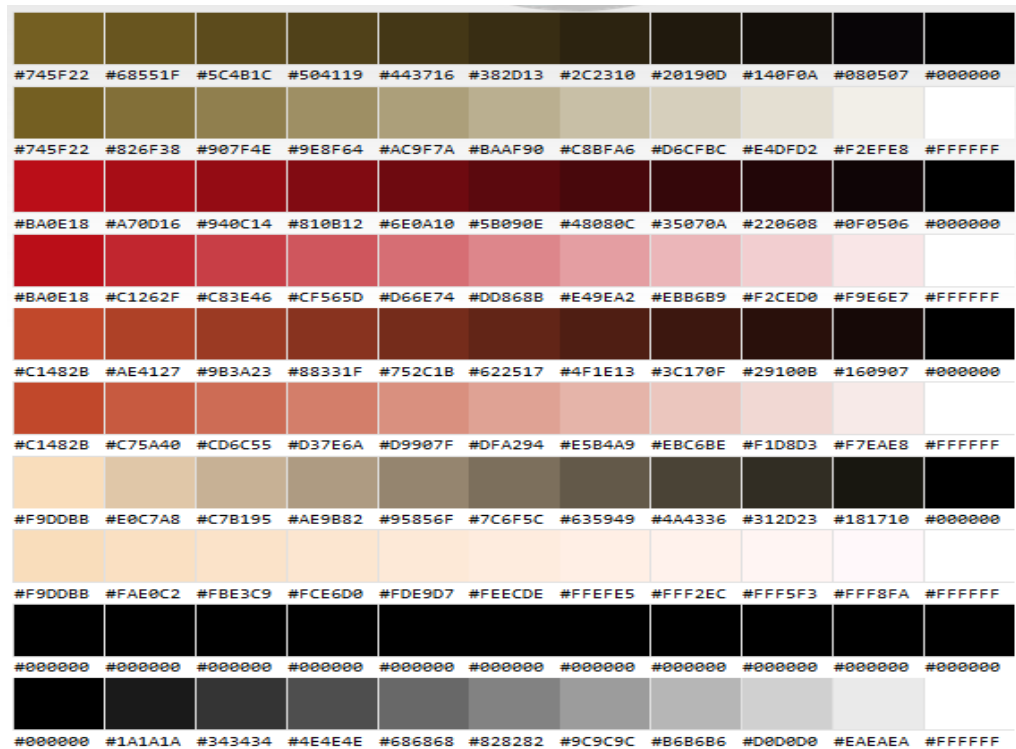
- **Flouraider**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Flouraider



Gambar 3.38. Pallet Warna Karakter Flouraider

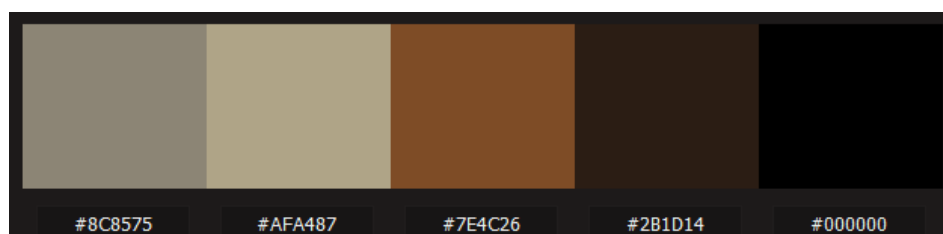
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Flouraider



Gambar 3.39. Pallet Warna Karakter Flouraider

- **Khong Chuan**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Khong Chuan



Gambar 3.40. Pallet Warna Karakter Khong Chuan

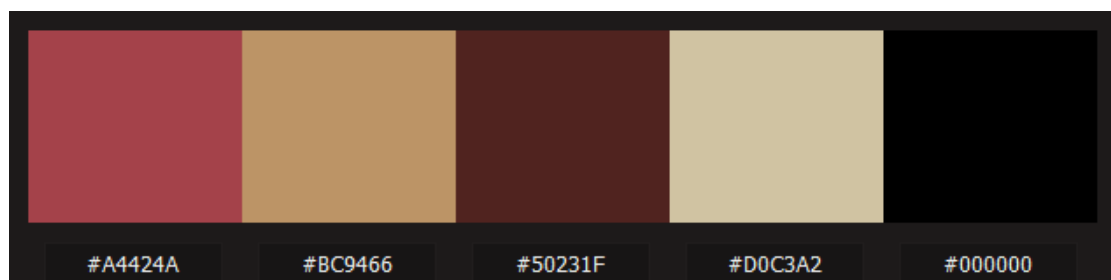
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Khong Chuan

#8C8575	#7E7869	#70685D	#625E51	#545145	#464439	#38372D	#2A2A21	#1C1D15	#0E1009	#000000
#8C8575	#589183	#A49D91	#80A99F	#8CB5AD	#C8C18B	#D4CDC9	#E0D9D7	#ECE5E5	#F8F1F3	FFFFFF
#AFA487	#9D9479	#88846B	#79745D	#67644F	#555441	#434433	#313425	#1F2417	#0D1409	#000000
#AFA487	#B7AD93	#8F869F	#C7BFAB	#CFC887	#D7D1C3	#DFDADF	#E7E3DB	#EFECE7	#F7F5F3	FFFFFF
#7E4C26	#714422	#643C1E	#57341A	#4A2C16	#3D2412	#301C0E	#23140A	#160C06	#090402	#000000
#7E4C26	#885E3C	#987052	#A58268	#B2947E	#BFA694	#CCB8AA	#D9CAC0	#E6DCD6	#F3EEEC	FFFFFF
#2B1D14	#271A12	#231710	#1F140E	#1B110C	#170E0A	#130B08	#0F0806	#0B0504	#070202	#000000
#2B1D14	#40342C	#554B44	#6A625C	#7F7974	#94908C	#A9A7A4	#BEBEEBC	#D3D5D4	#EBECEC	FFFFFF
#000000	#000000	#000000	#000000	#000000	#000000	#000000	#000000	#000000	#000000	#000000
#000000	#1A1A1A	#343434	#4E4E4E	#6B6B6B	#828282	#9C9C9C	#B6B6B6	#D8D8D8	#EAEAEA	FFFFFF

Gambar 3.41. Pallet Warna Karakter Khong Chuan

- Ibu Dewi**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Ibu Dewi



Gambar 3.42. Pallet Warna Karakter Ibu Dewi

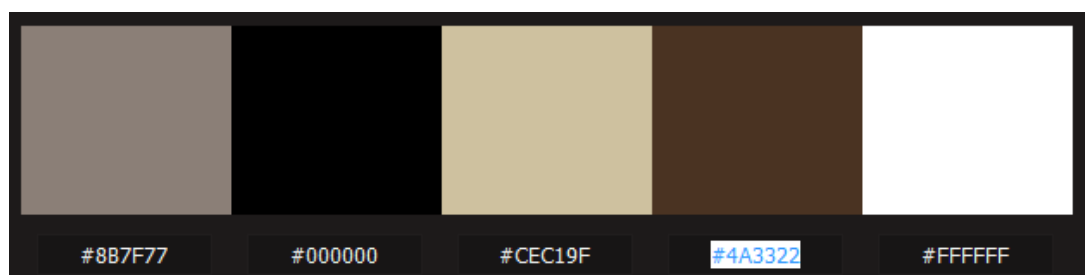
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Ibu Dewi



Gambar 3.43. Pallet Warna Karakter Ibu Dewi

- **Pak Hendra Pemilik Museum**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Pak Hendra Pemilik Museum



Gambar 3.44. Pallet Warna Karakter Pak Hendra

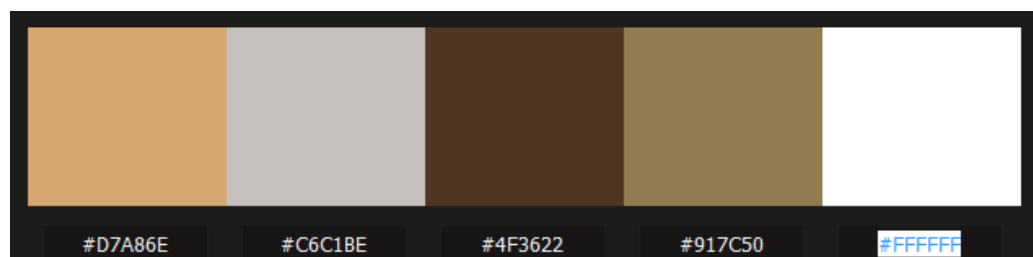
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Pak Hendra Pemilik Museum



Gambar 3.45. Pallet Warna Karakter Pak Hendra

- **Profesor Rudi/Sang Penemu (Ayah Pemilik Museum)**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Profesor Rudi



Gambar 3.46. Pallet Warna Karakter Profesor Rudi

Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada karakter Profesor Rudi

#D7AB6E	#C19763	#A88658	#95754D	#7F6442	#695337	#53422C	#3D3121	#272016	#110F0B	#000000
#D7AB6E	#D8B17D	#DFBABC	#E3C39B	#E7CCAA	#EBD5B9	#EFD5CB	#F3E7D7	#F7F0E6	#F8F9F5	#FFFFFF
#C6C1BE	#B2AEAB	#9E9898	#8A8885	#767573	#62625F	#4E4F4C	#3A3C39	#262926	#121613	#000000
#C6C1BE	#CCC7C5	#D2CDDC	#D8D3D3	#DED9DA	#E4DFE1	#EAE5E8	#F0E8EF	#F6F1F6	#FCF7FD	#FFFFFF
#4F3622	#47311F	#3F2C1C	#372719	#2F2216	#271D13	#1F1810	#17150D	#0F0E0A	#070507	#000000
#4F3622	#614A38	#735E4E	#857264	#97867A	#A99A90	#BBAAE6	#CDC2BC	#DFD6D2	#F1EAE8	#FFFFFF
#917C50	#827040	#726440	#645B38	#554C30	#46402B	#373420	#282818	#191C10	#0A1008	#000000
#917C50	#9C8962	#A79674	#B2A386	#BD8098	#C8BDAA	#D3CABC	#DED7CE	#E9E4E0	#F4F3F2	#FFFFFF
#FFFFFF	#E5E5E5	#CBCBCB	#B1B1B1	#979797	#7D7D7D	#636363	#494949	#2F2F2F	#151515	#000000
#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####	#####

Gambar 3.47. Pallet Warna Karakter Profesor Rudi

4.11.2. Environment

Berikut ini adalah palet warna beserta kode warna yang telah ditentukan di tiap latar tempatnya dari *color scheme* hingga *tone shading and Tint*.

- **Kamar Adri dan Koridor Lantai Dua**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada latar Kamar Adri dan Koridor Lantai Dua



Gambar 3.48. Pallet Warna Environment Kamar Adri

Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada latar Kamar Adri dan Koridor Lantai Dua



Gambar 3.49. Pallet Warna Environment Kamar Adri

- **Dapur**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada latar Dapur



Gambar 3.50. Pallet Warna Environment Dapur

Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada latar Dapur



Gambar 3.51. Pallet Warna Environment Dapur

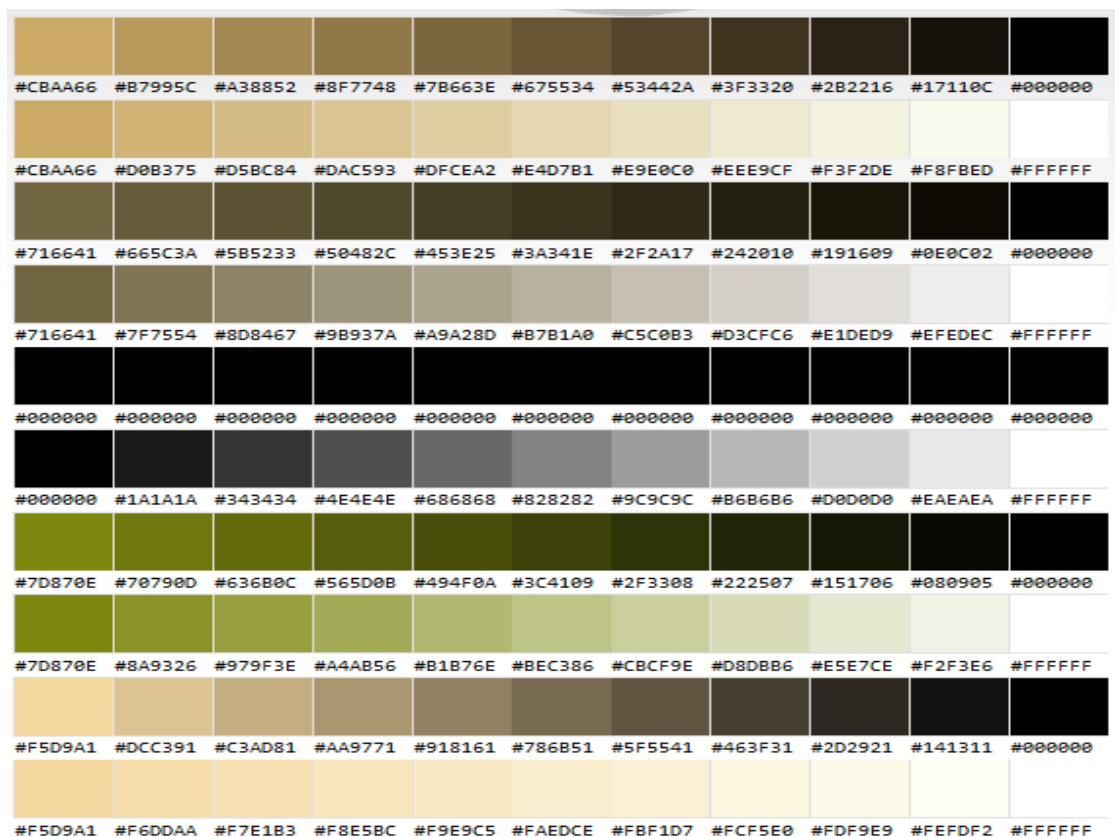
- **Museum Kesehatan Gigi**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada latar Museum Kesehatan Gigi



Gambar 3.52. Pallet Warna Environment Museum Kesehatan Gigi

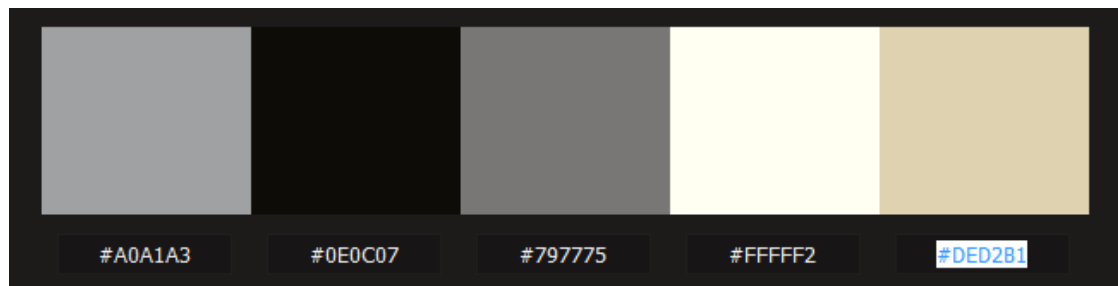
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada latar Museum Kesehatan Gigi



Gambar 3.53. Pallet Warna Environment Museum Kesehatan Gigi

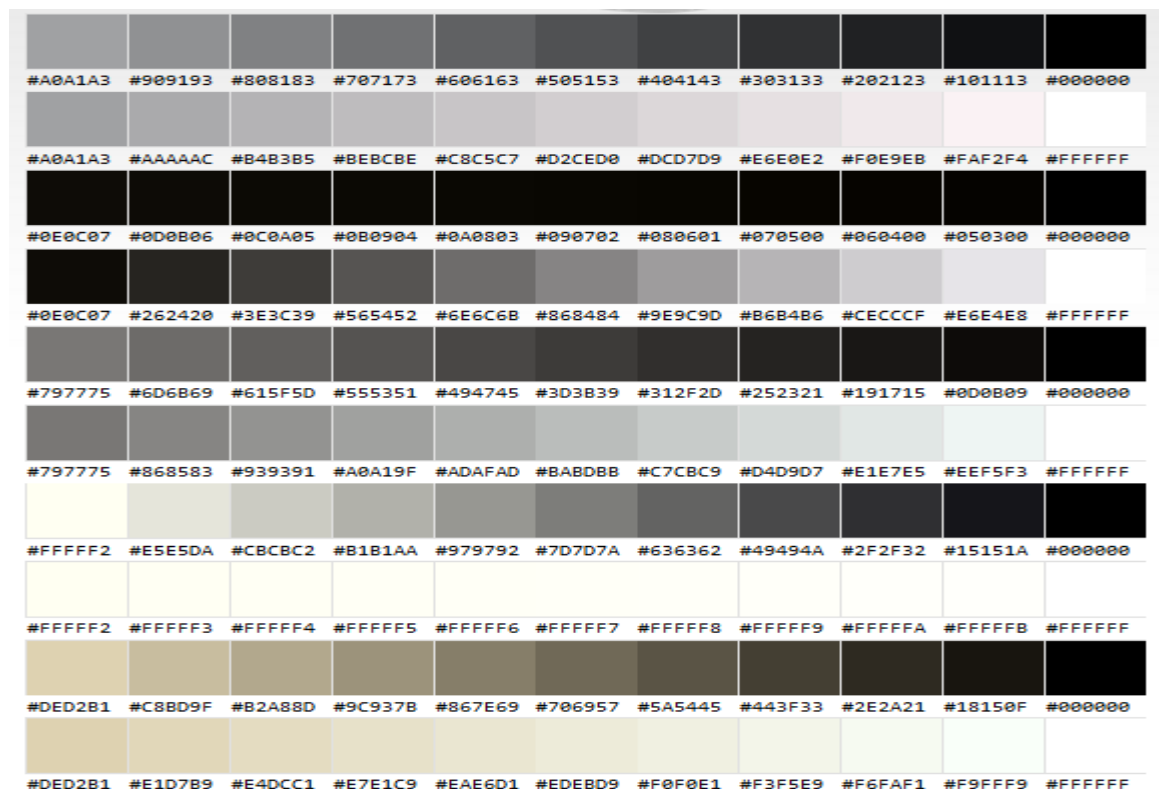
- **Ruang Misterius**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada latar Ruang Misterius



Gambar 3.54. Pallet Warna Environment Ruangan Misterius

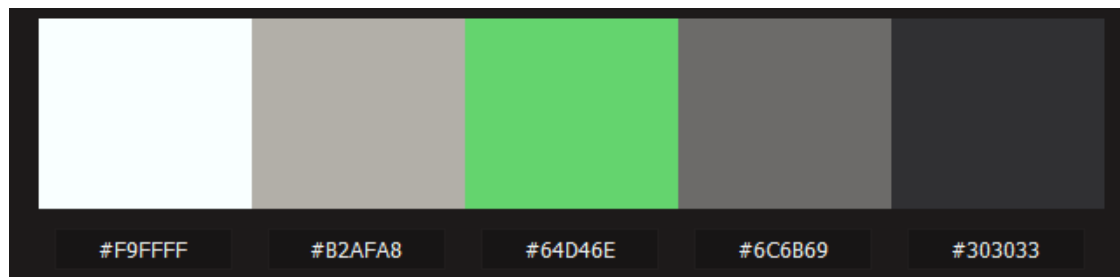
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada latar Ruang Misterius



Gambar 3.55. Pallet Warna Environment Ruangan Misterius

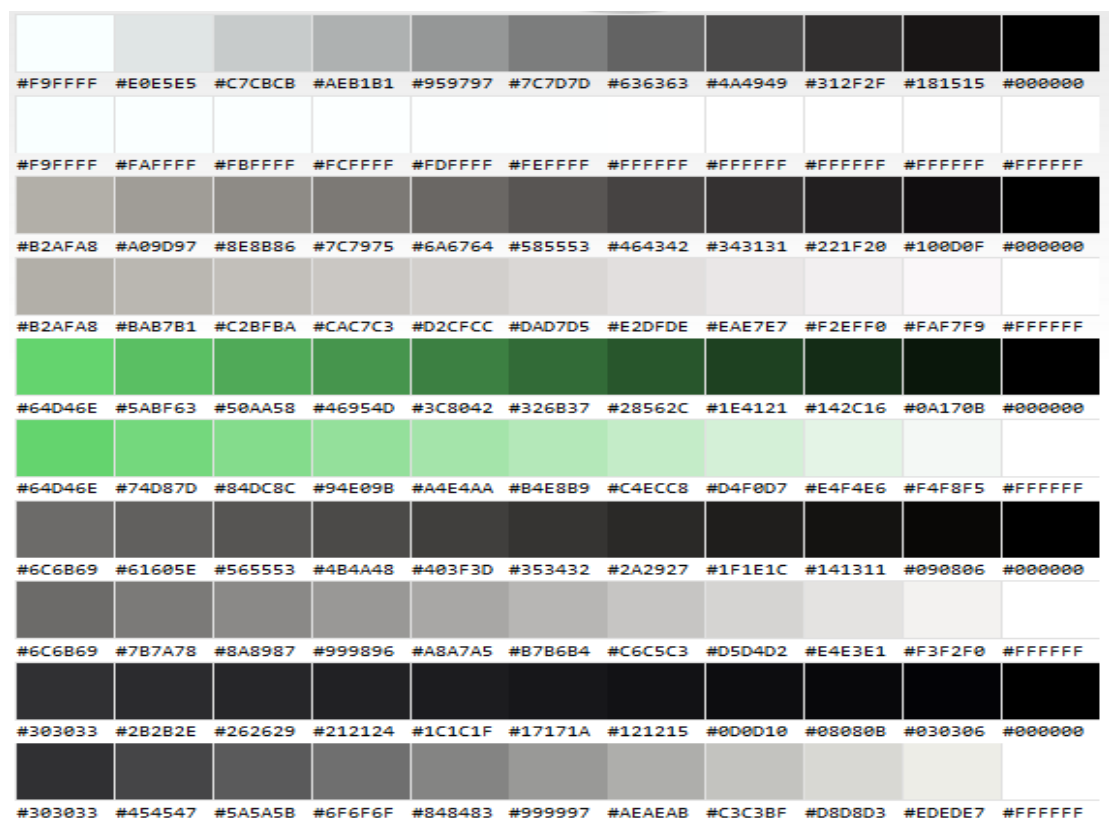
- **Altar Gigi**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada latar Altar Gigi



Gambar 3.56. Pallet Warna Environment Altar Gigi

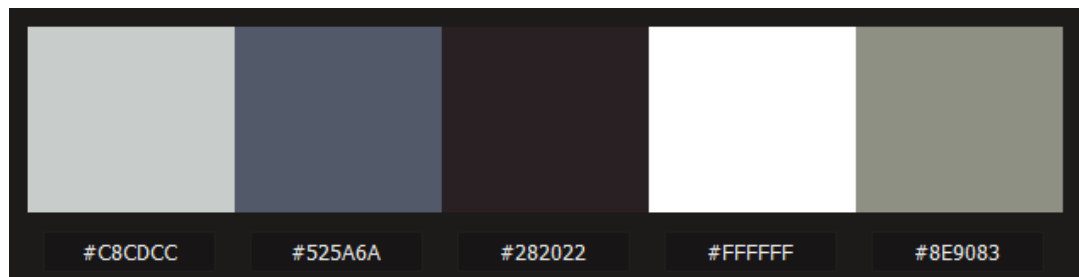
Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada latar Altar Gigi



Gambar 3.57. Pallet Warna Environment Altar Gigi

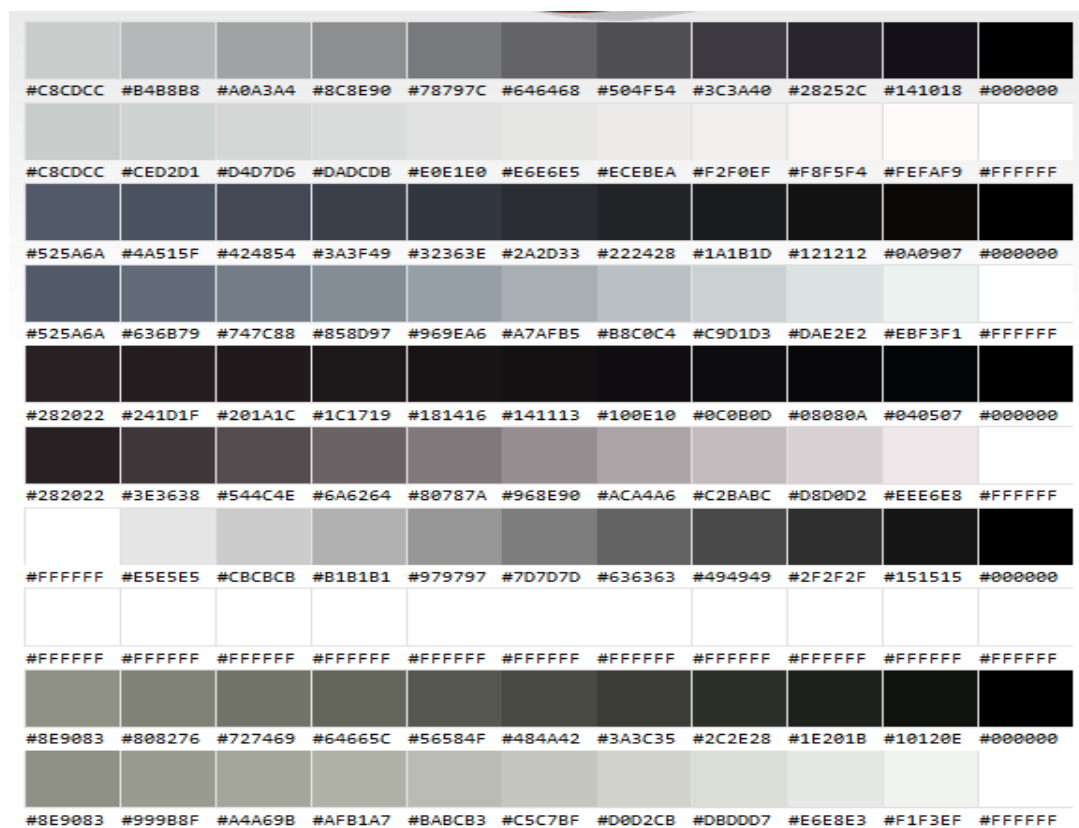
- **Kota Taring**

Berikut ini adalah *color scheme* yang dipakai dalam perancangan pada latar Kota Taring



Gambar 3.58. Pallet Warna Environment Kota Taring

Berikut ini adalah *tone shading and tint* yang dipakai dalam perancangan pada latar Kota Taring



Gambar 3.59. Pallet Warna Environment Kota Taring

4.12. Lighting dan Material

Dalam perancangan ini, persiapan material dan lighting sangat penting. Material digunakan untuk penunjang realisasi bentuk dan menjadi sebuah warna pada objek 3D di animasi ini. Sedangkan pada *lighting* digunakan untuk menerangi ruang dan karakter agar terlihat lebih jelas dan ralis.

Dala perancangan ini, ada beberapa material yang digunakan dan menjadi sebuah prosedur yang dilaksanakan. Berikut ini adalah jenis-jenis material yang dipakai dalam animasi tersebut.

4.12.1. Material

Ada 5 jenis material yang akan dipakai beserta pengaturannya. Berikut ini adalah penggunaan Material yang dipakai dalam perancangan animasi.

4.12.1.1. Material Concrete/Tembok

Pada pengaturan material tembok, tidak memerlukan pengaturan khusus, hanya mencari tekstur tembok yang sesuai dengan konsep. Berikut adalah yang dijelaskan melewati gambar pengaturannya



Gambar 3.60. Material Tembok

4.12.1.2. Material Lantai

Pada pengaturan material lantai, hanya mengaktifkan pengaturan *Mirror* pada menu material, lalu mencari tekstur lantai yang sesuai dengan konsep. Berikut adalah yang dijelaskan melewati gambar pengaturannya



Gambar 3.61. Material Lantai

4.12.1.3. Material Kayu/*Furnishing*

Pada pengaturan material Kayu, perlu untuk mengaktifkan pengaturan *Normal* pada menu *Texture*, lalu mencari tekstur kayu yang sesuai dengan konsep. Berikut adalah yang dijelaskan melewati gambar pengaturannya



Gambar 3.62. Material Kayu

4.12.1.4. Material Metal

Pada pengaturan material Metal lebih diutamakan untuk mengatur pada pengaturan shading di sub menu *specular*. Berikut adalah yang dijelaskan melewati gambar pengaturannya



Gambar 3.63. Material Metal



Gambar 3.65. Lampu Hemi

4.12.2.2. Lighting Area

Lighting Area adalah Lighting yang dipakai untuk menerangi dalam jarak yang cukup besar luasnya. Lighting Area biasanya dipakai pada ruangan atau suatu tempat yang cukup luas. Berbeda dengan Hemi, Lighting Area mampu memunculkan bayangan. Berikut adalah pengaturannya



Gambar 3.66. Lampu Area

4.12.2.3. Lighting Sun

Lighting Sun adalah Lighting yang digunakan untuk kondisi scenario pagi hari. Lighting Sun memiliki fungsi yang sama dengan Area, hanya lighting Sun mencakup lebih luas dan pencahayaan cukup halus. Dengan adanya fitur *Sun and Sky* dan *Atmospheric*, mampu menambah efek suasana pada pagi hari.



Gambar 3.67. Lampu Sun

4.13. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Animasi.

Untuk memproduksi sebuah animasi, diperlukannya menghitung semua kebutuhan dan pengeluaran dari keseluruhan tenaga kerja yang akan dibutuhkan dalam pengerjaan animasi tersebut. Berikut adalah rencana anggaran biaya :\\

SERIAL ANIMASI DURASI 15 menit/episode

Dalam pengerjaan animasi, perlu halnya untuk menghitung kebutuhan biaya yang dikeluarkan untuk kelancaran proyek tersebut. Berikut ini adalah hasil perhitungan biaya kasar dari perancangan animasi yang dibuat.

Biaya Tenaga Kerja Langsung

PRA PRODUKSI

No	Profesi	Orang	Honor	Total
1	Penulis Cerita	1	Rp3,000,000	Rp3,000,000
2	Storyboard Artist	1	Rp2,500,000	Rp2,500,000
3	Concept Art Artist	3	Rp2,500,000	Rp7,500,000
4	Sutradara Animasi	1	Rp10,000,000	Rp10,000,000
A. Grand Total Pra Produksi				Rp23,000,000

PRODUKSI

No	Profesi	Orang	Honor	Total
1	3D modeler – character	5	Rp2,500,000	Rp12,500,000
2	3D modeler – environment	5	Rp2,500,000	Rp12,500,000
3	3D Rigger	6	Rp3,000,000	Rp18,000,000
4	3D Animator	15	Rp2,500,000	Rp37,500,000
5	Special FX	4	Rp2,500,000	Rp10,000,000
B. Grand Total Produksi				Rp90,500,000

PASCA PRODUKSI

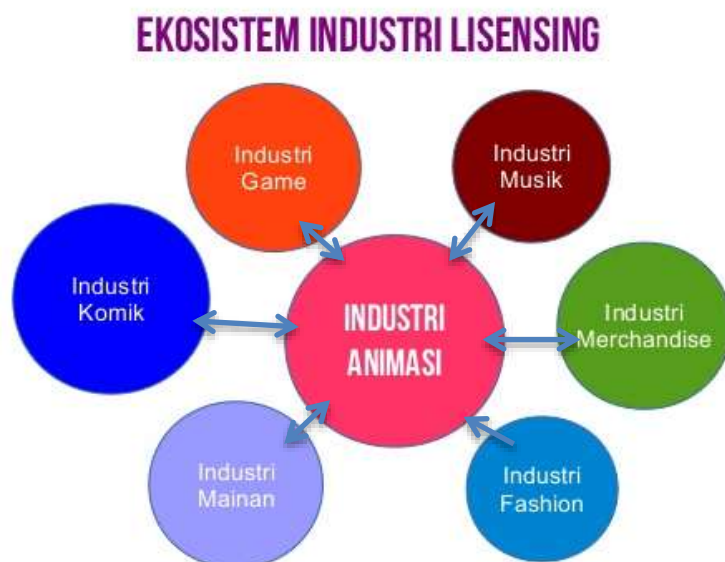
No	Profesi	Orang	Honor	Total
1	Pengisi suara	12	Rp2,500,000	Rp30,000,000
2	Music & Sound Eng.	1	Rp8,000,000	Rp8,000,000
3	Video Editor	2	Rp3,000,000	Rp6,000,000
4	Renderman	1	Rp2,500,000	Rp2,500,000
C. Grand Total Pasca Produksi				Rp46,500,000

Total Biaya Tenaga Kerja Langsung (A+B+C)	Rp160,000,000
---	---------------

Gambar 3.67. RAB Perencanaan Animasi

Dari hasil anggaran biaya diatas merupakan hasil perhitungan biaya yang diperlukan dalam pembuatan animasi dalam satu *session*. Dalam pembuatan tersebut akan berubah sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang akan dipekerjakan dalam proyek animasi tersebut

4.14. Distribusi Animasi



Gambar 3.69. Distribusi Animasi

Dalam pendistribusian animasi, ada berbagai cara untuk mengawali dan memperoleh peluang dalam kesuksesan proyek animasi tersebut. Dalam perencanaan ini, diawali dengan publikasi animasi seri di situs video terkenal Youtube.com. Hal tersebut merupakan langkah yang cukup aman namun membutuhkan tindakan promosi dari berbagai arah, baik dari sosmed hingga pembuatan *event* atau mengikuti berbagai acara Festival Film. Perencanaan ini dikembangkan lagi akan dibentuknya sebuah game mobile yang memakan konten

animasi ini. Dan selain dikembangkan dalam game. Akan dikembangkan lagi dalam bentuk *merchandise* dan *action figure*. Dan hasil soundtrack atau background music juga akan dilisensikan untuk dapat dijual di website music ternama.

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

6.2. Judul Logo dan Animasi

Adri **at the** **Undermouth World**

Gambar 4.1. Logotype Animasi

Judul “Adri At The Undermouth World” atau “Adri di Dunia Bawah Mulut” merupakan arti dari sebuah kota fantasi yang berbentuk seperti rongga dalam mulut. Judul ini menjelaskan mengenai kisah Adri dan saudaranya yang tersesat di sebuah dunia fantasi Undermouth (Bawah Mulut). Ada pula judul ini dibuat berasal dari penceritaan yang menggambarkan mengenai kesehatan gigi dan mulut

6.3. Karakter Animasi



Gambar 4.2. Gambar Karakter 3D dengan Pose

6.3.1. Adri Rahardian Putra



Gambar 4.3. Karakter 3 Dimensi Adri

Adri adalah anak kedua dari dua bersaudaran di keluarga Rahardian. Merupakan adik dari Beril dan selalu bertengkar karena keras kepala mereka yang jarang mengerti satu sama lain. Adri merupakan anak yang aktif dan tak suka diatur oleh siapapun, bahkan oleh Beril dan orang tuanya sekaligus. Selama disekolah, Adri jarang sekali mendengarkan penjelasan dari guru, bahkan sering pula mengganggu temannya yang sedang giat belajar di kelas, hingga sering pula dipanggil oleh guru BK untuk dihukum. Walau Adri sangat nakal dan sering tak mendengarkan semua penjelasan dari gurunya, ia selalu mendapatkan nilai yang cukup bagus dan memuaskan tanpa menyontek sekaligus.

6.3.2. Beril Anindita Putri



Gambar 4.4. Karakter 3 Dimensi Beril

Apabila dilihat lebih lanjut lagi mengenai program kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut yang dilaksanakan di sekolah-sekolah, akan ada banyak permasalahan yang cukup fatal namun masih belum ditindaklanjuti. Padahal apabila permasalahan –permasalahan itu terselesaikan, hasil atau dampak positif terhadap siswa-siswa akan terlihat dengan baik. Salah satu permasalahan dalam programnya yakni kurangnya media yang kurang menyesuaikan dengan tingkat psikologi dan intelegensi anak-anak yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

6.3.3. Amzar Permana Putra



Gambar 4.5. Karakter 3 Dimensi Amzar

Amzar merupakan anak tunggal dari keluarga Permana, sebuah keluarga yang sederhana namun kurang berkecukupan. Ia tinggal satu rumah dengan Adri dan Beril dikarenakan permasalahan ekonomi keluarga. Amzar adalah anak yang cukup pendiam namun baik dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Amzar memiliki rasa kecanggungan atau lebih tepatnya rasa serba salah terhadap Beril karena sikapnya yang selalu judes dan berkata cukup kasar.

6.3.4. Dewi Nuria Rahmatiani



Gambar 4.6. Karakter 3 Dimensi Bu Dewi

Apabila dilihat lebih lanjut lagi mengenai program kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut yang dilaksanakan di sekolah-sekolah, akan ada banyak permasalahan yang cukup fatal namun masih belum ditindaklanjuti. Padahal apabila permasalahan –permasalahan itu terselesaikan, hasil atau dampak positif terhadap siswa-siswa akan terlihat dengan baik. Salah satu permasalahan dalam programnya yakni kurangnya media yang kurang menyesuaikan dengan tingkat psikologi dan intelegensi anak-anak yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

6.3.5. Si Graham



Gambar 4.7. Karakter 3 Dimensi Si Graham

Graham adalah penduduk dari kota Taring, dimana terdapat di dunia virtual ciptaan Profesor Rudi. Ia merupakan seorang penjaga kota Taring yang bertugas untuk patrol di luar sekitar kota Taring. Dan dia merupakan orang yang dipercaya menjadi ketua penjaga di sector luar kota Taring karena prestasinya yang dengan gagah berani melawan kuman dan melindungi penduduk kota Taring.

6.3.6. Khong Chuan



Gambar 4.8. Karakter 3 Dimensi Khong Chuan

Merupakan sesosok monster dan penjahat dari Kota Taring. Hobinya adalah membuat kehancuran dan menyebarkan virus kepada penduduk Kota Taring hingga menjadi Pasukan Kuman Gigi. Selalu membawa Bom sebagai senjata sehari-hari. Khong chuan sangat angkuh dan licik, dengan kekuatannya yang suka meledakkan seisi penjuru dengan bomnya, ia mampu menguasai satu dari Kota Taring. Namun Khong Chuan sangat takut dengan Fluore karena ia mengetahui bahwa dia bukanandingannya. Semenjak Fluore menghilang, Khong Chuan kembali berkuasa.

6.3.7. Flouraider



Gambar 4.9. Karakter 3 Dimensi Flouraider

Fluoraider merupakan sesosok tokoh yang dibuat dalam simulasi dunia gigi. Merupakan sebuah pahlawan yang bertugas melindungi baik dari penduduk kota Taring dan kota lainnya maupun dari pengunjung yang mampir dari dunia nyata ke dunia virtual gigi. Alkisah mengatakan bahwa ia adalah sesosok pahlawan yang ditakuti oleh banyak musuh dan disanjung oleh para penghuni dunia virtual gigi. Namun semenjak banyak anak-anak yang mulai jarang untuk menyikat gigi, maka keberadaannya mulai memudar dan menghilang. Kini tak ada sosok yang mampu melindungi kota Taring hingga menjadikan sebuah peluang bagi para kuman untuk bebas menyerang sesuka hati. Namun sebelum menghilang ia berkata bahwa dia akan datang apabila dia dibutuhkan oleh seorang anak yang malas menyikat gigi telah sadar dan mulai peduli dengan kesehatan gigi.

6.3.8. Pak Hendra Pemilik Museum



Gambar 4.9. Karakter 3 Dimensi Pemilik Museum

Seorang pria berusia 29 tahun mewarisi sebuah museum kepemilikan ayahnya. Ayahnya adalah seorang Profesor yang sangat jenius namun baik hatinya. Berdua, mereka sedang mengembangkan sebuah alat permainan untuk mengajarkan tentang Kesehatan Gigi dan Mulut. Namun karena adanya suatu kesalahan dalam pembuatannya, alat tersebut menarik ayahnya yang mencoba memakai peralatan tersebut ke sebuah dunia virtual buatannya sendiri dan terjebak karena adanya virus yang mengekang ayahnya kembali ke dunia nyata. Karena kejadian tersebut, Pak Hendra terpaksa mengunci ruangan riset mereka dan mulai menutup museum tersebut untuk sementara waktu. Namun dikarenakan kecerobohan Pak Hendra, Adri dan saudaranya masuk ke dalam ruangan tersebut dan ikut terjebak. Untungnya, Pak Hendra memiliki akal yang cerdas untuk

membimbing mereka selama di dunia virtual tersebut dengan perantara komunikasi telepon dalam alat tersebut.

6.3.9. Pak Hendra Pemilik Museum



Gambar 4.9. Karakter 3 Dimensi Profesor Rudi

Seorang professor yang memiliki sebuah ruangan kerja di sebuah museum kesehatan gigi, berumur tua dan tak berkeluarga. Kehidupannya hanyalah menciptakan sebuah peralatan dan produk teknologi yang berhubungan dengan kesehatan gigi. Salah satu buaatannya adalah sebuah *Virtual Reality Device*. Dimana device itu merupakan alat untuk pembelajaran mengenai kesehatan gigi para pengguna. Device itu akan menunjukkan kepada pengguna kondisi kesehatan gigi dan dibentuk dan di visualkan seperti bentukan fantasi. Namun device tersebut masih dalam bentuk prototype hingga beliau membutuhkan seorang subyek tester untuk mencoba keberhasilan device tersebut. Ketika beliau bertemu Adri, Beril, dan

Amzar, beliau memiliki ide untuk membujuk mereka untuk mencoba alat tersebut. Dan bujukannya berhasil, ketiga anak itu telah memakai dan alat itu berfungsi dengan baik. Namun hasil tersebut tak seberapa awet, di tengah pelaksanaan testing alat tersebut mengalami kesalahan teknis hingga membuat mereka bertiga tidak bisa kembali ke alam dunia nyata dan terjebak ke dunia virtual gigi.

6.4.Environment

6.4.1. Rumah Adri

6.4.1.1.Kamar Adri



Gambar 4.10. Environment Kamar Adri

Berikut ini adalah environment kamar Adri dalam scenario awal dalam animasi Adri at the Undermouth world. Dalam scenario ini, diceritakan bahwa Adri tertidur dengan pulas walau jam weker terus bordering hingga sang kakak Beril datang memasuki kamar Adri lalu melamparinya dengan handuk basah. Dan Adri seketika bermimpi buruk hingga Beril kesal dan membangunkan Adri dengan berteriak didepan Adri.

6.4.1.2. Koridor Lantai Dua



Gambar 4.11. Environment Koridor Rumah Lantai 2

Merupakan environment lanjutan dari kamar Adri. Disini merupakan sebuah koridor yang terbagi dari tiga kamar yakni kamar Adri, Beril dan Amzar. Di scenario ini, Adri diseret paksa oleh kakaknya, Beril untuk segera bangun dan bersiap-siap ke kamar mandi untuk segera sekolah karena ada acara karyawisata. Muncul sang sepupu, Amzar yang juga keluar dari kamarnya untuk bersegera mandi.

6.4.1.3. Ruang Makan



Gambar 4.12. Environment Kamar Makan

Merupakan environment lanjutan Koridor lantai dua dan memasuki scenario kedua. Yang menceritakan Adri, Beril, dan Amzar yang sudah siap dengan seragam sekolah dan perlengkapan sekolahnya pula. Dalam scenario ini muncul ibu Dewi, Ibu dari dua anak yakni Adri dan Beril. Yang sedang menyuci peralatan memasak dan segera menyiapkan tas mereka untuk bisa berangkat ke sekolah. Di scenario ini, mulai memasuki perilaku buruk si Adri yang selalu melalaikan anjuran ibunya untuk segera menyikat gigi setelah sarapan pagi.

6.4.1.4. Ruang Tamu



Gambar 4.13. Environment Kamar Tamu

Environment ini hanya muncul sebentar saja, karena dalam skenarionya mereka hanya diperlihatkan untuk segera ke bus pariwisata yang langsung menuju ke Museum Kesehatan Gigi

6.4.2. Museum Kesehatan Gigi

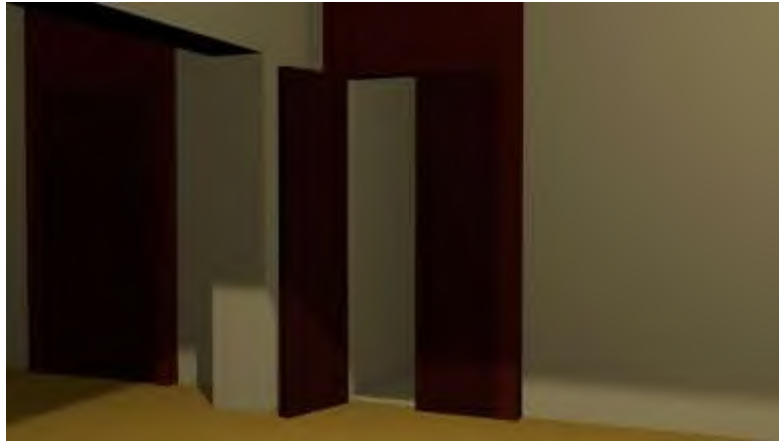
6.4.2.1. Interior Museum



Gambar 4.14. Environment Museum Kesehatan Gigi

Dalam environment ini, Adri dan segerombolan siswa-siswa memasuki sebuah interior gedung Museum Kesehatan Gigi. Dalam scenario ini, Beril dan Adri berlajaln-jalan sambil di tuntun oleh pemandu yang juga seorang dokter yang bertugas pula menjaga klinik di sebuah ruangan dalam gedung tersebut.

6.4.2.2.Pintu Misterius



Gambar 4.15. Environment Pintu Misterius

Dalam environment ini, hanya akan terlihat sebuah pintu yang terbuka dengan misterius ketika Adri hendak melewati pintu tersebut. Adri merasa penasaran hingga dia merasa tertantang untuk mencoba memasuki dalam pintu tersebut. Hingga tak disadari, Beril pun mengetahui dan segera mengejar Adri yang dengan ceroboh masuk ke ruangan tersebut, dan begitu pula dengan Amzar.

6.4.2.3.Ruang Teknisi



Gambar 4.16. Environment Ruang Teknisi Laboratorium

Environment ini merupakan sebuah ruangan yang digunakan sebagai laboratorium teknologi untuk mencoba dan menciptakan sebuah alat atau penemuan-penemuan teknologi yang membantu orang-orang untuk memudahkan dalam kebersihan gigi dan mulut. Dimulai dari alat kebersihan gigi dan mulut hingga sebuah alat yang membuat orang yang memakai bisa tersadarkan dan menjadikan pengguna bisa dengan rajin menyikat gigi karena mengetahui pentingnya menjaga kesehatan gigi. Namun, sepeninggalan Profesor Rudy, ruangan ini tertutup karena tak ada lagi penerus yang menjaga tempat tersebut.

6.4.3. Undermouth World (Dunia Bawah Mulut)

6.4.3.1. Altar Gigi



Gambar 4.17. Environment Altar Dunia Gigi

Merupakan sebuah altar dari dunia Gigi. Dikisahkan bahwa dahulu merupakan sebuah monument untuk menghormati jasa-jasa Sang Flouraider yang telah lama hilang dalam dunia Gigi. Namun ternyata, altar tersebut mampu menjadi sebuah portal antara dunia nyata dengan dunia simulasi gigi. Dalam scenario ini, Adri Beril, dan Amzar terjatuh ke Dunia Gigi dan tersesat di dunia Gigi.

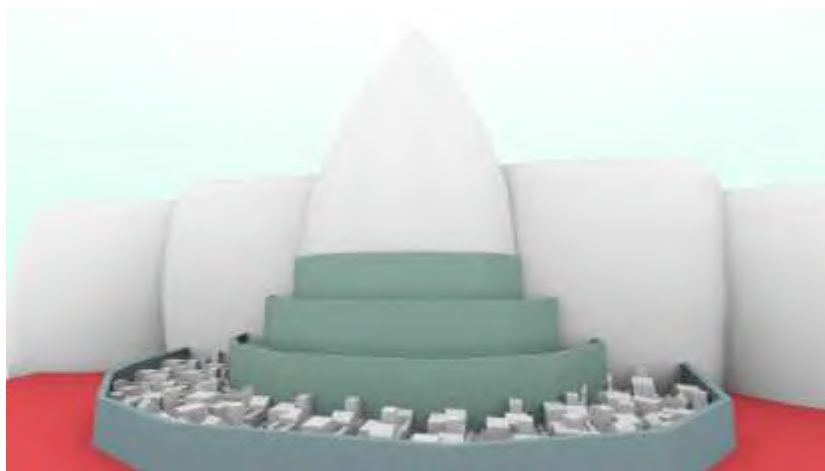
6.4.3.2.Hutan Gelap



Gambar 4.18. Environment Hutan Gelap

Dahulu, hutan ini merupakan hutan yang asri dan indah. Di siang hari dia menyejukkan suasana dan wilayah Kota Taring. Namun, semenjak dunia Gigi mulai terkontaminasi oleh sang Bandit, Khong Chuan, hutan ini berubah menjadi sarang monster yang mengerikan hingga penduduk Kota Taring takut untuk melewatinya walau hanya sekadar mengitari hutan itu agar menghindari serangan monster yang tiba-tiba.

6.4.3.3.Eksterior Kota Taring



Gambar 4.19. Environment Kota Taring

Kota Taring, Merupakan salah satu dari 3 Kota yang besar yakni Kota Seri dan Kota Geraham. Kota ini merupakan kota yang masih selamat dan merupakan kota penampung para penduduk kota-kota yang telah terserang oleh Si Bandit, Khong Chuan. Kota taring ini merupakan kota dengan pertahanan benteng yang cukup kuat untuk. Menahan serangan dari pasukan para kuman atau penduduk gigi yang telah terinfeksi dan berubah menjadi zombie.

6.4.3.4.Internal Kota Taring



Gambar 4.20. Environment Dalam Kota Taring

Berikut ini merupakan sebuah suasana dalam kota yang terlihat asri dan damai sejahterah. Banyak gedung-gedung yang menjulang berbentuk gigi yang memperkokoh kota tersebut.

6.5. Properti

6.5.1. Furnitur Kamar Adri



Gambar 4.21. Properti Kamar Adri

Berikut ini adalah property yang ada dalam kamar Adri. Dalam kamarnya hanya terdapat sebuah satu set tempat tidur, nakas dengan jam weker di atasnya,

lemari yang di pintunya tergantung seragam sekolah yang siap untuk dipakai, dan sebuah meja belajar yang berisikan buku-buku pelajaran.

6.5.2. Furnitur Kamar Makan



Gambar 4.22. Properti Kamar Makan

Berikut ini adalah sebuah property satu set peralatan dapur dan makanan yang terdiri dari alat pengukus makanan, *magic jar*, wajan, panci, mangkok makanan, piring, dan perlatata-peralatan lainnya.

6.5.3. Senjata-senjata

6.5.3.1. Senjata Adri



Gambar 4.24. Cambuk Adri

Cambuk Adri merupakan salah satu senjata yang mampu mengusir para kuman. Cambuk ini merupakan satu dari tiga senjata suci yang konon katanya merupakan sebuah senjata pusaka yang hanya bisa dipakai oleh seorang anak yang memiliki keinginan untuk melindungi gigi dari serangan kuman. Bentuknya beradaptasi dari sebuah alat kesehatan gigi yakni Dental Floss, yaitu sebuah alat kebersihan berbentuk benang sintesis memiliki fungsi membersihkan sisa-sisa makanan di sela-sela gigi. Kelebihan dari Cambuk Adri adalah selain untuk mengikat dan menetralkan virus kuman hingga mengembalikan penduduk kota Taring jadi semula, senjata ini memiliki panjang yang tak terkira hingga mampu di kendalikan sesuka hati.

6.5.3.2.Senjata Beril

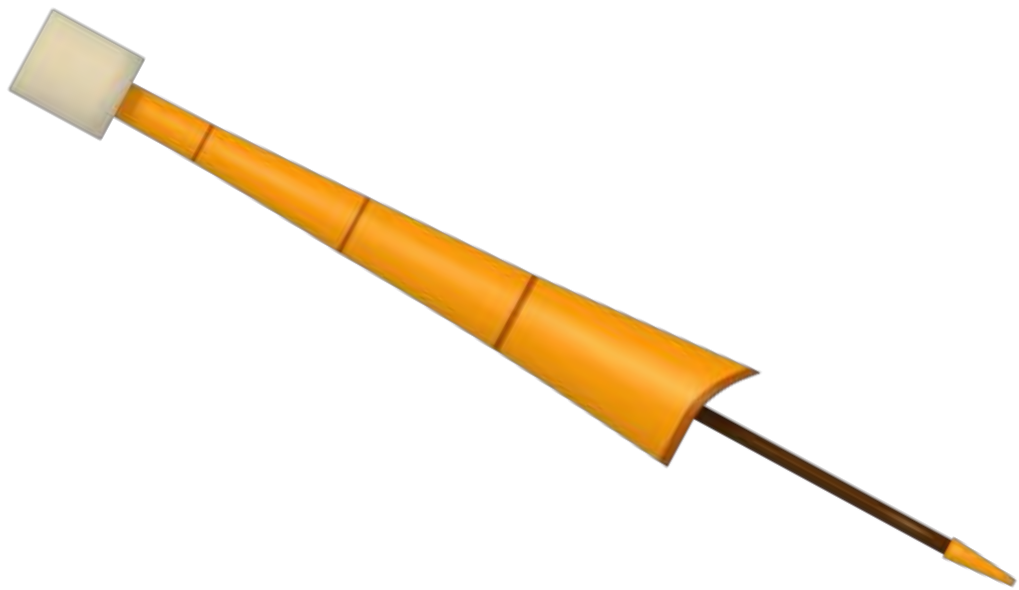


Gambar 4.25.Gauntlet Gun Beril

Gauntlet Gun Beril merupakan salah satu senjata yang mampu mengusir para kuman. Gauntlet Gun ini merupakan satu dari tiga senjata suci yang konon katanya merupakan sebuah senjata pusaka yang hanya bisa dipakai oleh seorang anak yang memiliki keinginan untuk melindungi gigi dari serangan kuman. Bentuknya beradaptasi dari sebuah alat kesehatan gigi yakni Pasta Gigi, yaitu sebuah alat kebersihan Berisi sebuah pasta atau likuid yang kental berfungsi untuk pembersih dalam menyikat gigi. Kelebihan dari Gauntlet Gun adalah selain untuk menembak dan menetralsir virus kuman hingga mengembalikan penduduk kota Taring jadi semula, senjata ini pula mampu men-*support* Adri dan Amzar hingga

mendapatkan sebuah serangan yang hebat. Senjata ini pula mampu mengeluarkan jaring untuk mengikat musuh dalam jumlah yang banyak.

6.5.3.3. Senjata Amzar



Gambar 4.26. Sikat Bor Amzar

Sikat Bor Amzar merupakan salah satu senjata yang mampu mengusir para kuman. Sikat Bor ini merupakan satu dari tiga senjata suci yang konon katanya merupakan sebuah senjata pusaka yang hanya bisa dipakai oleh seorang anak yang memiliki keinginan untuk melindungi gigi dari serangan kuman. Bentuknya beradaptasi dari sebuah alat kesehatan gigi yakni Sikat gigi elektrik berbentuk bor, yaitu sebuah alat kebersihan yang berfungsi untuk menyikat gigi dalam mulut. Kelebihan dari Sikat Bor adalah selain untuk menyikat dan menetralkan virus kuman hingga mengembalikan penduduk kota Taring jadi semula, senjata ini mampu menyerang banyak musuh hanya sekali serangan saja dengan kecepatan kilat. Alat ini mampu menetralkan virus dengan sangat cepat dan tepat.

6.5.3.4.Senjata Khong Chuan

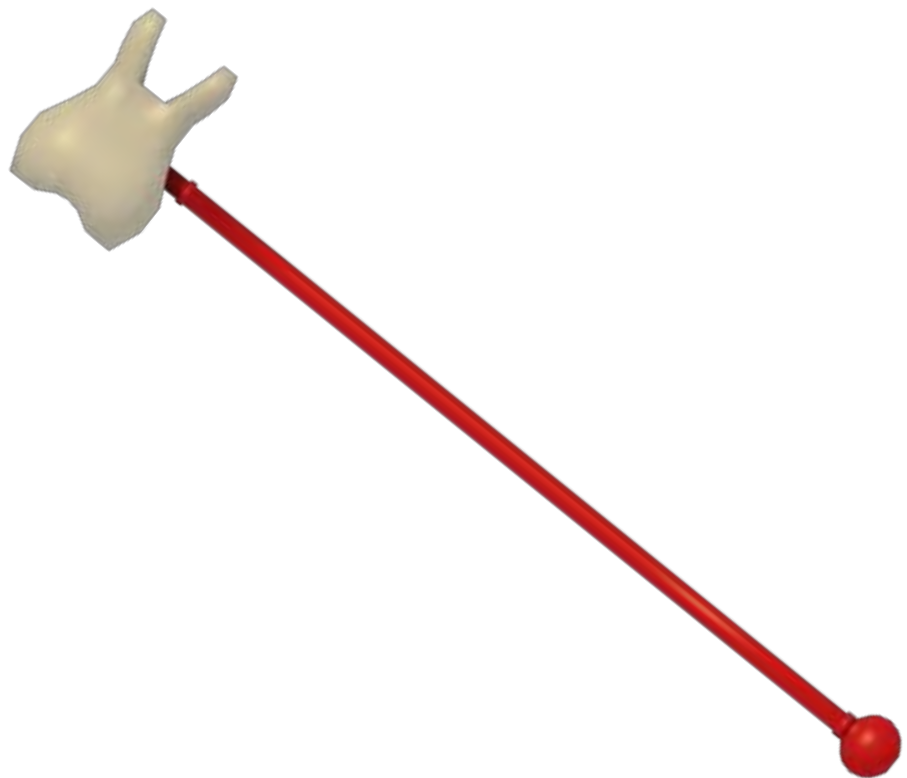


Gambar 4.27. Bom Khong Chuan

Sebuah senjata kesayangan dan senjata andalan yang dimiliki oleh Si Bandit Khong Chuan. Berbentuk bundar dan memiliki sumbu yang siap untuk disulut dengan api. Bom yang dimiliki Si Bandit Khong Chuan memiliki banyak variasi, dimulai dari menghancurkan gigi yang kokoh, melengketkan gigi yang bersih hingga menjadi sarang penyakit, hingga memiliki sebuah bom asap yang sangat bahaya. Apabila bom asap tersebut mengenai dan terhirup oleh penduduk Dunia

Gigi, maka yang terhirup akan terkontaminasi dan berubah menjadi zombie para kuman. Dan tentunya menjadi bawahan dari Si Bandit Khong Chuan.

6.5.3.5.Senjata Graham



Gambar 4.28. Palu Graham

Apabila dilihat lebih lanjut lagi mengenai program kegiatan penyuluhan kesehatan gigi dan mulut yang dilaksanakan di sekolah-sekolah, akan ada banyak permasalahan yang cukup fatal namun masih belum ditindaklanjuti. Padahal apabila permasalahan –permasalahan itu terselesaikan, hasil atau dampak positif terhadap siswa-siswa akan terlihat dengan baik. Salah satu permasalahan dalam programnya yakni kurangnya media yang kurang menyesuaikan dengan tingkat psikologi dan intelegensi anak-anak yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

6.6. Proses Pembuatan

6.6.1. Pembuatan Karakter

6.6.1.1. Modeling



Gambar 4.29. Proses Modeling 3D Karakter

Setelah penyelesaian pembuatan konsep karakter dan dibentuk menjadi *technical design*, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan model 3D. Modeling 3D merupakan pembuatan karakter dari konsep hingga dibentuk dalam 3 Dimensi.

6.6.1.2. Materialing dan Texturing



Gambar 4.30. Proses Materialing dan Texturing 3D Karakter

Setelah penyelesaian Modeling 3D karakter, tahap selanjutnya adalah pembentukan tekstur dan material pada karakter. Yang dimaksud materialing dan texturing 3D merupakan proses menghias karakter hingga menjadi sebuah model yang lebih bervariasi dan lebih realistis.

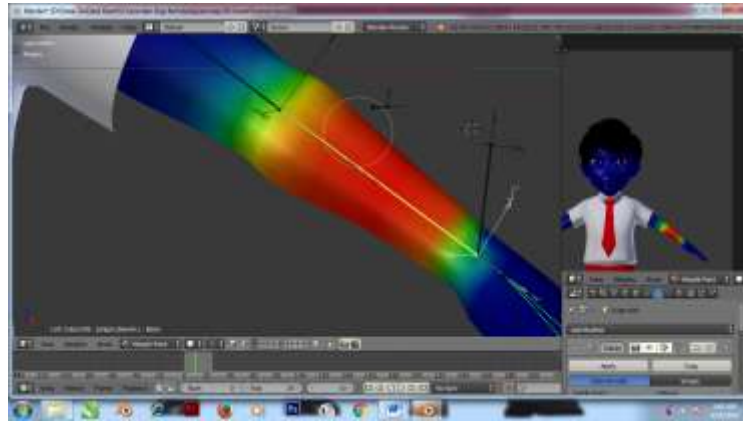
6.6.1.3. Rigging



Gambar 4.31. Proses Rigging 3D Karakter

Setelah penyelesaian Modeling dan Materialing 3D karakter, tahap selanjutnya adalah penyatuan tulang dengan model 3D yang sudah jadi secara bentuk dan tekstur.. Rigging adalah sebuah proses animasi yang menyatukan *armature* dengan model 3D yang sudah jadi agar siap digerakkan.

6.6.1.4.Weight Painting

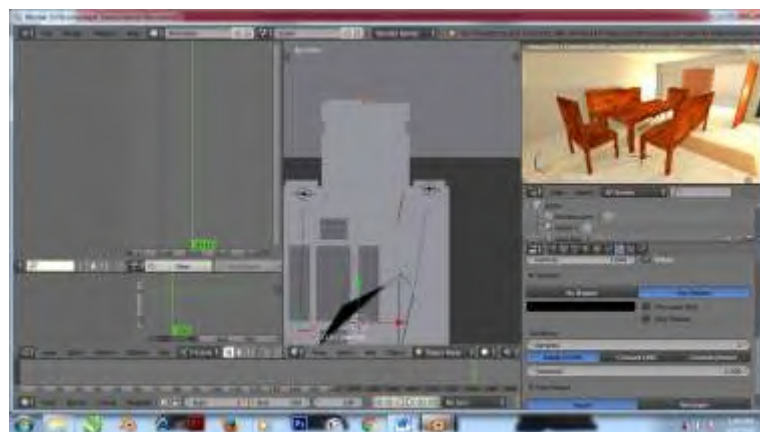


Gambar 4.32. Proses Weight Painting 3D Karakter

Setelah penyelesaian Rigging 3D karakter, tahap selanjutnya adalah pemeriksaan kelekatan antara tulang dengan model 3D yang sudah jadi secara bentuk dan tekstur yang disebut dengan Weight Painting. Prosesnya seperti memberikan kontur warna sesuai dengan tingkat kelekatan.

6.6.2. Pembuatan Environment

6.6.2.1.Modeling



Gambar 4.33. Proses Modeling 3D Environment

Setelah penyelesaian pembuatan konsep karakter dan dibentuk menjadi *technical design*, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan model

3D. Modeling 3D merupakan pembuatan karakter dari konsep hingga dibentuk dalam 3 Dimensi.

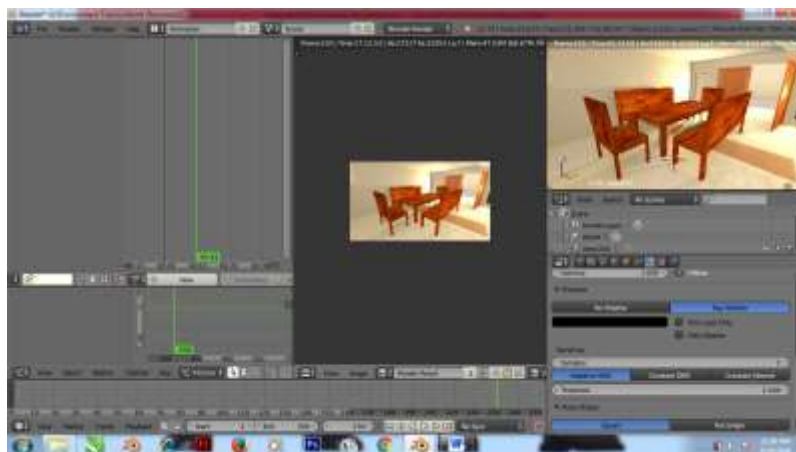
6.6.2.2.Texturing



Gambar 4.34. Proses Materialing dan Texturing 3D Environment

Setelah penyelesaian Modeling 3D karakter, tahap selanjutnya adalah pembentukan tekstur dan material pada karakter. Yang dimaksud materialing dan texturing 3D merupakan proses menghias karakter hingga menjadi sebuah model yang lebih bervariasi dan lebih realis.

6.6.2.3.Rendering



Gambar 4.40. Proses Rendering 3D Environment

Setelah semua proses terjalankan dengan baik, langkah terakhir adalah rendering. Rendering adalah proses perubahan antara fail 3D yang sudah jadi animasi ke dalam bentuk gambar atau movie

6.6.3. Pembuatan Properti

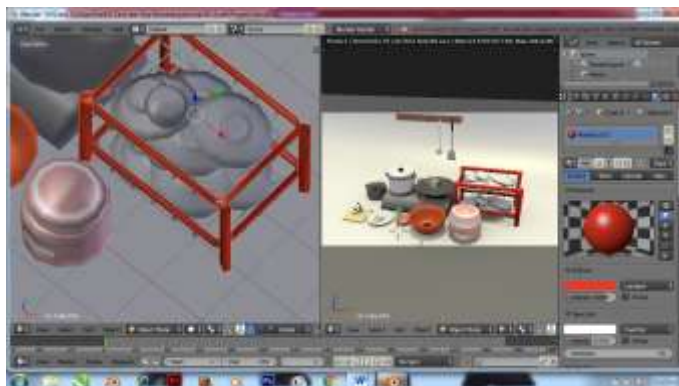
6.6.3.1. Modeling Properti



Gambar 4.41. Proses Modeling 3D Properti

Setelah penyelesaian pembuatan konsep karakter dan dibentuk menjadi *technical design*, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan model 3D. Modeling 3D merupakan pembuatan karakter dari konsep hingga dibentuk dalam 3 Dimensi.

6.6.3.2. Materialing dan Texturing

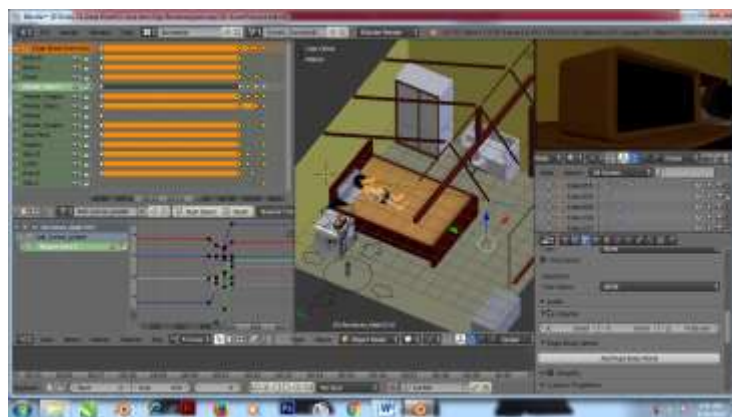


Gambar 4.42. Proses Materialing dan Texturing 3D Properti

Setelah penyelesaian Modeling 3D karakter, tahap selanjutnya adalah pembentukan tekstur dan material pada karakter. Yang dimaksud materialing dan texturing 3D merupakan proses menghias karakter hingga menjadi sebuah model yang lebih bervariasi dan lebih realis.

6.6.4. Animasi

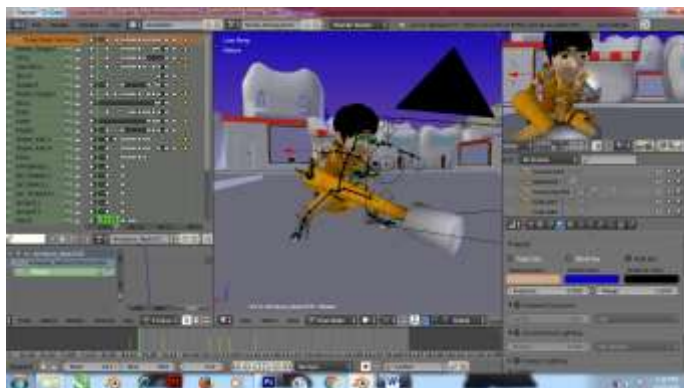
6.6.4.1. Lay Out dan Lighting



Gambar 4.42. Proses Layout dan Lighting 3D Animasi

Dalam proses animasi, menataan dan pencahayaan atau yang disebut dengan Lay outing dan Lighting. Yakni proses penataan antara karakter dengan environment agar menjadi sebuah scenario yang cocok sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.

6.6.4.2. Pose to Pose



Gambar 4.43. Proses Pose to Pose 3D Animasi

Pose to pose merupakan sebuah proses dari 12 prinsip animasi yang telah diajarkan dan menjadi sebuah fundamental dalam membuat sebuah animasi. Dalam proses ini, hanya menampilkan pose-pose yang akan digerakkan sesuai dengan scenario yang tergambar di storyboard.

6.6.4.3. Rendering

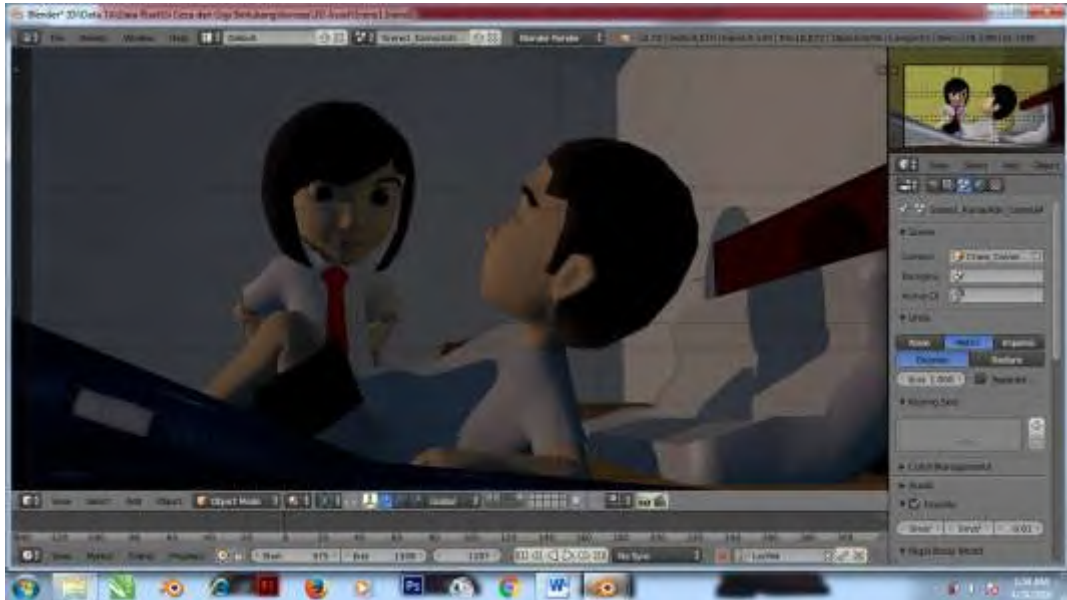


Gambar 4.44. Proses Rendering 3D Animasi

Proses pembuatan terakhir adalah proses *rendering* dan *video editing*. Pada prosesnya, *rendering* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menjadikan sebuah sekuen animasi. Setelah proses *rendering* selesai dan menghasilkan beberapa sekuen, masuk ke tahap terakhir yakni *video editing*. Dalam proses *video editing*, kumpulan sekuen animasi tersebut disusun dan diberikan efek serta musik latar hingga film animasi tersebut siap untuk dirilis dan ditonton. Berikut adalah hasil sekuen dan pembuatan *video editing*

6.6.5. Pos Produksi

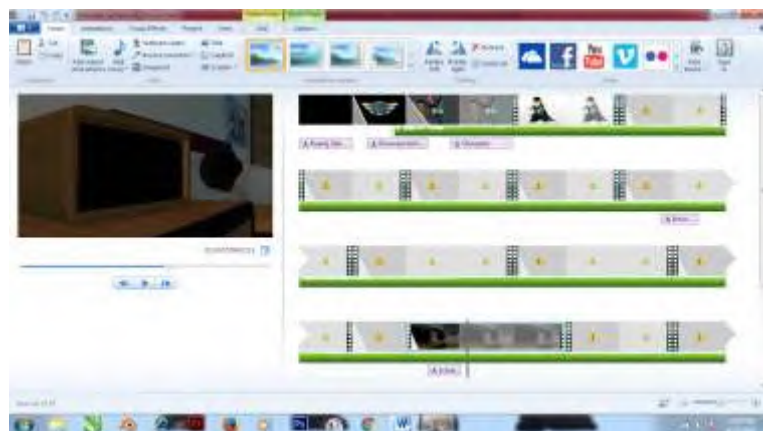
6.6.5.1. Scoring dan Animate



Gambar 4.45. Proses Scoring 3D Animasi

Proses ini adalah proses yang dilakukan setelah melakukan Rendering dan menjadi sekumpulan potongan adegan-adegan yang siap untuk digabung menjadi satu film. Dalam prosesnya, merupakan sebuah penyamaan dan penyatuan antara adegan dengan suara vocal agar tertata dan sesuai dengan gerakannya.

6.6.5.2. Visual effect dan Sound effect



Gambar 4.45. Proses Visual dan Sound Effect 3D Animasi

Berikut ini merupakan proses video editing. Yang memberikan sebuah music latar belakang, efek suara yang disesuaikan dengan adegan agar terlihat lebih hidup dan lebih nyata.

6.6.5.3.Final Editing



Gambar 4.45. Proses Final 3D Animasi

Berikut adalah proses terakhir setelah proses visual dan suara efek tertata, setelah selesai dilakukan proses compiling hingga membentuk sebuah fail film yang siap dilihat dan dinikmati.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1.Kesimpulan

- *Output* dari perancangan animasi telah di uji tes, dan mendapatkan kesimpulan bahwa perancangan tersebut telah diminati oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan.
- Perancangan tersebut telah membuat anak-anak tertarik dan penasaran.
- Mereka menganggap karakter Amzar dan Adri sebagai karakter terfavorit.
- Pembelajaran yang ada di animasi tersebut telah memasuki dan dipahami oleh anak-anak secara langsung.
- Animasi berdurasi 10 menit membuat mereka ingin dan penasaran akan kelanjutan ceritanya.
- Unsur humor pada perancangan animasi telah didapati ketika anak-anak tertawa melihat beberapa skenario lucu.

6.2.Saran

- Kualitas animasi yang perlu diperbaiki, karena anak-anak menyukai animasi yang berkualitas cukup tinggi .
- Kualitas suara pada pengisi suara yang perlu diperbaiki karena tidak konsisten intonasi membuat anak-anak merasa sedikit terganggu.
- Penjelasan mengenai kesehatan gigi dan mulut masih berat dalam segi gaya bahasa.
- Tokoh Pemilik Museum yang masih terlalu serius membuat anak-anak susah untuk menangkap dan menikmati cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Kesehatan RI ,2014,Direktoret Jenderal Bina Upaya Kesehatan
Profil Pelayanan kesehatan Gigi dan Mulut

Chairanna. Ida, 2015, Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Media Komik
Terhadap Perubahan Tingkat Kebersihan Gigi dan Mulut, Surabaya,
Kemenkes

Djalle. Zaharuddin G, 2007, The Making fo 3D Animation Movies, Bandung,
Informatika

Tillman. Bryan, 2011, Creative Character Design, San Francisco, Focal Press
Green. Phil, 2010, Color Management, London College of
Comunication, Wiley

Dr. H, Syamsu Yusuf LN., M.Pd, 2004, Psikologi Perkembangann Anak dan
Remaja, Bandung,, Remaja Rosdakarya

Sugihartono, Agung, Basnendar Herry Priilosadoso Ranang, and Asmoro Nurhadi.
"Animasi Kartun. Dari Analog Sampai Digital." *Jakarta: Indeks*
(2010).

Jasontams, 3D Production Pipeline, 16 Maret
2014<http://www.upcomingvfxmovies.com/2014/03/3d-production-pipeline-pixar-vs-dreamworks/>

Heru, Proses Pembuatan Animasi, 20 Juni 2015, <http://enspirestudio.co.id/proses-pembuatan-animasi/>

LAMPIRAN

ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD

Naskah dan Skenario

Dibuat dan ditulis oleh :

Afrizal Amri Rahman

Pengisi Suara :

Cynthia Bunga Larasati sebagai Beril

Ara Kurniawan sebagai Amzar

Wulan Budi sebagai Adri

Dan didukung oleh pengisi suara lainnya

Sinopsis Cerita :

Kisah tiga anak yang bernama Beril, Adri, dan Amzar yang belajar di sekolah di tempat yang sama sedang mengadakan sebuah acara kAdriwisata menuju sebuah museum kesehatan gigi. Suatu ketika mereka menemukan sebuah ruangan dengan pintu yang tertutup tiba-tiba terbuka

dengan sendirinya yang membuat mereka bertiga penasaran untuk masuk ke dalamnya dan meninggalkan gerombolan kelas mereka. Seketika mereka terjebak di sebuah kota fantasi yang bernama Kota Toothies, Kota Gigi yang sedang dalam invasi oleh segerombolan penjahat kuman dan portal tersebut rusak ketika peperangan terjadi. Untuk kembali ke dunia nyata, mereka bertiga harus membebaskan Fluore, sang pahlawan gigi untuk membebaskan kota Toothie dari invasi Kuman.

INT. RUMAH BERIL DAN ADRI. KAMAR ADRI. SHUBUH.

Intro - Opening

(Camera Detail) *Black Screen*

(Scene) *Prologue*

NARATOR

(Menjelaskan)

Apakah kamu tahu, bahwa makanan itu, menyebabkan kamu sakit gigi , bila tidak dibersihkan? Apakah kamu, merasa gigimu selalu bersih, walau tanpa meyakat gigimu sehari-hari? Apakah kamu tahu, bahwa didalam gigimu, para kuman sedang membangun kerajaan untuk merusak gigimu?

(Camera Detail) *Fade In*

(Camera Detail) *Jam weker yang terlihat wajah Adri tertidur*

(Scene) *Jam weker berbunyi pada waktu yang tertera pada pukul 05.00 shubuh, Adri tertidur pulas menghiraukan jam weker yang terus berbunyi. Seketika terjatuhlah sebuah handuk basah tepat di mata Adri. Adri terkaget-kaget.*

ADRI

(Sambil Kaget)

UUAAGH...!! Serangan Alien!! Semuanya berlindung!!

BERIL

(Mematikan jam weker di meja tidur)

Alien?! Adri, bangun dari kasurmu! Sudah jam 5 shubuh ini, Ayah dan Ibu dari tadi teriak-teriak bangunkan kamu! Udah, ayo sholat!

(Scene) *Adri terbangun dari tidur dengan lemas tak bersemangat untuk bersekolah. Sedangkan kakaknya, Beril menunggu Adri dengan muka judes di tempat agar Adri bergegas untuk siap-siap sekolah. Mata Adri masih setengah tertutup karena mengantuk hingga ia bersandar di tembok kasurnya*

ADRI

(Masih mengantuk, dengan nada tidak jelas)

Haduuuh, iya-iyaaa... Masih ngantuk ini. Kakak siap-siap dulu aja. Nanti aku nyusul.

(berbisik dalam hati)

Biar aku bisa tidur dulu sebentar. Kan masih jam 5 pagi.

BERIL

(Mendengarkan bisikan Adri, memasang muka judes)

Tidak bisa, mulai hari ini kamu dulu yang siap-siap, biar tidak telat terus setiap hari. Selagi itu, kamar mandi dirumah kita ada dua, jadi tidak ada alasan lagi untuk kamu.

(Scene) *Beril mulai memaksa untuk membangunkan adiknya, Adri untuk bergegas dengan membopong paksa hingga Adri terseret-seret. Sedangkan Adri masih dalam kondisi mengantuk enggan untuk beranjak dari tempat tidur*

ADRI

(Memberontak)

Haduh kakaaak, Adri lagi mengantuk ini, jangan dipaksa doong.

(Scene) *. Timbul berontak memberontak antara Adri dengan kakaknya, Beril hingga timbul keributan di kamar Adri.*

CUT TO :

INT. RUMAH BERIL DAN ADRI. KORIDOR LANTAI 2. SHUBUH.

(Scene) Datanglah Amzar (sepupu dekat) yang bersiap-siap mandi melihat kegaduhan kakak-adik di kamar Adri.

(Camera Detail) Pintu depan kamar Adri

AMZAR

(Menengok Anak-anak dari pertama)

Aduuh, tiap pagi ribut aja si. Sekali-sekali tenang dikit dong. Malu kedengaran tetangga (tau)

ADRI DAN BERIL

(Jawab serentak sambil menunjuk satu sama lain)

Bukan aku yang mulai, tapi dia!!

IBU

(Menghela napas, sambil tersenyum tipis)

ADRIA!! BERILA!! JANGAN RIBUT PAGI-PAGI!!

ADRI DAN BERIL

(Jawab serentak sambil menunjuk satu sama lain)

I...Iya Ibu...

AMZAR

(Sambil turun ke lantai 1)

Hadeeeh... Kalian ini. Yaudah, aku mandi dulu

ADRI DAN BERIL

(Terdiam sambil melihat Amzar)

Eeh... iya...

(Scene) *Adri dan Amzar turun dari lantai dua melewati tangga, saling bergegas layaknya berlomba mendapatkan kamar mandi untuk dipakai. Setelah mereka selesai mandi, sholat Shubuh dan sarapan pagi, mereka diingatkan oleh orang tuanya untuk jangan lupa menyikat gigi sebelum berangkat*

CUT TO :

**INT. RUMAH BERIL DAN ADRI. RUANG TAMU LANTAI 1. PUKUL
6 PAGI.**

IBU

(Sambil menyuci piring dan memerhatikan anak-anak agar tidak lama siap-siap ke sekolah)

Anak-anak, jangan lupa untuk menyikat gigi ya. Biar gigi kalian tidak berlubang dan tetap sehat.

IBU

(Sambil menyuci piring dan memerhatikan anak-anak agar tidak lama siap-siap ke sekolah)

Kalian tau, teman tetangga kalian hari ini sakit gigi sekarang. Ibu dapat kabar barusan pagi ini. Jadi kalian jaga gigi baik-baik ya.

BERIL

(Menjawab perintah Ibu)

Iya bu, ni lagi mau sikat gigi

IBU

(Menengok Adri)

Adri, jangan lupa sikat gigi juga. Kamu sering lupa menyikat gigi padahal kamu banyak makan. Nanti berlubang lho.

ADRI

(Mengeluh dan sedikit marah)

Ha! Sikat gigi lagi?! Gigiku masih bersih kok, Bu. Buktinya gigiku masih belum berlubang. Kenapa harus sikat gigi lagi?!

IBU

(Menegaskan)

Ya'kan harus setiap hari menyikat giginya, Adri. Bukan tiap sakit gigi baru menyikat gigi. Sudah sikat gigi dulu, kebetulan kakakmu juga mau ke kamar mandi untuk menyikat gigi.

IBU

(Marah)

Kamu kok dari tadi mengeluh disuruh sikat gigi?! Padahal Cuma ke kamar mandi aja. Kamu mau jadi kayak temanmu yang sakit gigi?! Kalo sakit gigi Ibu gatau lho ya. Adri! Jangan mulai menghindar dari Ibu, berapa kali kita seperti ini.

(Scene) *Adri merasa jengkel dengan perkataan ibunya karena dia malas menyikat gigi. Tiba-tiba mobil antar-jemput sekolah datang tepat didepan rumahnya. Adri langsung bergegas ke dalam mobil antar-jemput.*

AMZAR

(Menengok ke Adri)

Adri, Beril! Mobil Antar jemputnya sudah datang nih. Ayo cepaat! Nanti kita ketinggalan lho. Hari ini kita ada acara Karyawisata ke Museum Kesehatan Gigi.

ADRI

(Berjalan ke teras rumah)

Nanti saja ya,Bu. Sehabis sekolah aku sikat giginya. Nanti aku telat lho bu . Daaah~

IBU

(Mengeluh)

Adri... Hmm, Anak ini, susah sekali diberitahu. Dia sangat jarang membersihkan giginya. Nanti dia sakit gigi kalau tidak jaga giginya.

(Camera Detail) *Mobil antar jemput meninggalkan rumah Adri dan Beril.*

(Scene) *Adri dan Beril berangkat ke sekolah untuk belajar dan mengikuti kegiatan KAdriwisata ke Museum Kesehatan Gigi untuk mempelajari tentang kesehatan gigi. Mereka bertemu dengan teman-temannya untuk bersenang-senang. Sedangkan Ibunya melihat mobil tersebut menjauhi rumah Adri dan Beril.*

(Camera Detail) *Beril dan Amzar duduk berdampingan di dalam bis.*

CUT TO :

**INT. MUSEUM KESEHATAN GIGI. GALERI MUSEUM KESEHATAN
GIGI. PAGI.**

(Camera Detail) Potrait interior Museum Kesehatan Gigi

(Scene) Galeri di Museum Kesehatan Gigi sangat besar. Disana tertata berbagai macam benda-benda kesehatan. Dimulai dari alat periksa gigi, pencabut gigi, hingga alat untuk menambal gigi tersebut. Selain itu, terdapat berbagai informasi mengenai Ilmu kesehatan gigi, penyakit-penyakit gigi, kerusakan akibat penyakit gigi hingga pencegahan.

(Camera Detail) Pandangan mata elang kondisi murid-murid yang mulai memasuki galeri Museum Kesehatan Gigi

(Scene) Banyak sekali murid-murid yang melihat berbagai jenis hasil koleksi dalam galeri tersebut.

(Camera Detail) Beril yang berjalan dengan lamban sambil melihat-lihat benda-benda koleksi yang ada di sekitar.

(Scene) Dengan bingungnya, Beril berjalan dengan lamban sambil menikmati pemandangan hasil koleksi dalam galeri tersebut. Ia melihat dan satu per satu ia menghampiri barang-barang koleksi tersebut. Terdengar Amzar memanggilnya

ADRI

(Berteriak mengajak Beril)

Kak Beril, ayo cepat kesini! Kita mau masuk ke
Museum Kesehatan Gigi lho kak.

BERIL.

(Berjalan lamban dengan lemas)

Hmmm... Iya-iyaa... Kakak lagi lemes ini. Nanti kakak kesana ya.

ADRI

(Berteriak mengajak Beril)

Ayo, Kak. Tadi kakak bersemangat sekali. Sekarang kok lemes. Nanti tersesat gimana?? Ayoo..

BERIL.

(Kaget dan tertarik oleh gerakan Adri)

Adudududuh... Iya Adri, iya sabar. Jangan ditarik tangan Kakak.

AMZAR

(Mengejar Beril sambil berseru)

Beril! Cepat kesini! Nanti Ketinggalan lho!

BERIL.

(Terkaget dari lamunan)

*Akh!.. Oh.. Eh.. ya Iya, aku datang.
Sebentar!*

(Camera Detail) *Aula galeri yang dipenuhi oleh orang-orang yang berlalu lalang*

(Scene) *Beril bergegas menuju ke barisannya bersama Amzar. Setelah barisan mulai tertata rapi.*

CUT TO :

INT. MUSEUM KESEHATAN GIGI. KORIDOR MUSEUM KESEHATAN GIGI. PAGI.

(Camera Detail) Koridor dengan berbagai infografis mengenai kesehatan gigi

(Scene) Murid berbaris dengan rapi mendengarkan pemandu Dokter Budi yang menjelaskan mengenai pentingnya gigi dan pencegahannya.

DOKTER PEMANDU MUSEUM

(Berbicara dengan senyuman dan penuh ceria)

Gigi merupakan sebuah bagian dari tubuh yang sangat penting bagi tubuh. Karena gigi terbuat dari tulang juga. Gigi merupakan...

(Camera Detail) Beril dan Amzar menengok di tembok yang tertempel infografis

(Scene) Namun Adri sudah mulai menampak muka bosannya. Ia menguap terus, sedangkan Beril dan Amzar menghiraukan penjelasan dari pemandu dan asyik membaca/melihat infografis yang tertera di tembok dengan gambar-gambar yang bagus dan lucu

(Camera Detail) Beril dan Amzar menengok di tembok yang tertempel infografis

(Scene) Namun Adri sudah mulai menampak muka bosannya. Ia menguap terus, sedangkan Beril dan Amzar dengan tidak berbarengan menghiraukan penjelasan dari pemandu dan asyik membaca/melihat infografis yang tertera di tembok

dengan gambar-gambar yang bagus dan lucu. Lalu muncul sebuah poster Flouraider di tiap tepi dindingnya

ADRI

(Berseru ke Amzar yang berada dibelakangnya)

Kak Amzar, lihat!! Itu Si Flouraider! Itu keren sekali kak!

AMZAR

(Sambil melihat infografis)

Hmm...

ADRI

(Berseru ke Amzar yang berada dibelakangnya)

Kak, Kakak melihatnya tidak?! Itu si Flouraider! Keren sekali~ AKu pingin jadi dia

AMZAR

(Bersikap Acuh ke Adri)

Kamu berkhayal terus. Udah kamu berhenti ngekhayal deh.

ADRI

(Berseru ke Amzar yang berada dibelakangnya)

Tapi.. tapi..

(Camera Detail) Adri yang sebal dengan sikapnya Amzar

(Scene) Adri yang dihiraukan oleh Amzar merasa jengkel karena tidak ditanggapi perkataannya. Mukanya masam dan tidak bersemangat. Lalu Adri menoleh sebuah salah satu pintu

(Camera Detail) Pintu yang terbuka kecil secara misterius.

(Scene) Beril melihat sebuah pintu terbuka pelan-pelan dengan misterius. Begitu pula dengan Adri. Walau Beril menghiraukan, namun Adri terlanjur merasa penasaran dengan pintu tersebut.

(Camera Detail) Adri mengendap-endap menuju pintu yang terbuka kecil secara misterius.

(Scene) Pergilah Adri menuju pintu tersebut, melepaskan diri dari barisannya dan mengendap-endap ke pintu tersebut. Adri melirik ke arah kakaknya, Beril sambil memberi tanda berupa senyuman.

ADRI

(Berbisik dalam hati)

Aku penasaran dengan tempat itu. Lagian aku juga bosan. Aku coba masuk kedalamnya ah. Hehehe...

(Camera Detail) Close up wajah Beril yang kaget melihat tindakan Adri

(Scene) Beril yang mengetahui langsung bertindak, memanggil Adri dan bergegas menghampiri Adri.

BERIL.

(Berteriak)

ADRI! KAMU MAU KEMANA!? JANGAN KESANA!

(Camera Detail) Close up wajah Amzar yang tersadar teriakan Beril

(Scene) Mendengar teriakan dari Beril, Amzar langsung bergegas mengikuti mereka berdua.

AMZAR.

(Berteriak)

HEI, ADRI! BERIL! KEMBALI KE BARISAN!

CUT TO :

INT. MUSEUM KESEHATAN GIGI. DALAM RUANGAN MISTERIUS.

PAGI.

(Camera Detail) Pandangan mata burung ruangan gelap tersinari cahaya dari pintu terbuka

(Scene) Mereka bertiga langsung masuk ke dalam ruangan tersebut. Pandangan mulai gelap.

(Camera Detail) Pandangan lurus ke depan, muncul seberkas cahaya putih.

(Scene) Mereka bertiga berlari-lari menuju sebuah titik terang.

CUT TO :

INT. MUSEUM KESEHATAN GIGI. RUANG TEKNOLOGI. PAGI.

ADRI

(Takjub)

Whaaa... ruang apa ini??

AMZAR.

(Ikut takjub)

Whaaw... tempat apa ini..?

(Camera Detail) *Pandangan Beril, Adri, dan Amzar melihat sebuah ruangan yang remang-remang*

(Scene) *Mereka sedang takjub dengan kondisi dan ruangan yang ada disana*

ADRI

(Takjub)

Whoaaaaa... Kereeen. Lihat semua benda ini.

Keren sekali!

AMZAR.

(Ikut takjub)

Whaa... Aku baru tahu ada tempat yang seperti ini...

BERIL.

(Terdiam sambil memperingatkan)

Eeeh... Sebaiknya kita tidak masuk kesini.

Sepertinya ini bukan tempat umum.

(Scene) *Adri dan Beril kaget mendengar suara orang.*

(Camera Detail) *Terdengar suara orang yang membuat Adri dan Beril kaget dan ketakutan*

PEMILIK MUSEUM

(Suara sedikit membentak)

Siapa disana?!

(Scene) *Ke arah pintu masuk ruangan yang gelap*

(Camera Detail) Terdengar suara langkah orang yang kian lama kian dekat.

(Scene) Ke arah kaki yang sedang melangkah dan menampakkan diri

(Camera Detail) Pria itu memasuki ke ruangan tersebut.

PEMILIK MUSEUM

(Bertanya)

Oh, ternyata tiga anak yang tersesat disini.

AMZAR DAN BERIL

(Bingung)

...

(Scene) Di belakang Amzar dan Beril memperlihatkan Pemilik Museum

(Camera Detail) Pria tersebut bertanya-tanya kepada Amzar dan Beril

PEMILIK MUSEUM

(Bertanya)

Kalian disini pasti karena pintu yang terbuka di depan ya? Haha, Maafkan aku yang teledor untuk membiarkan pintunya tetap terbuka.

AMZAR DAN BERIL

(Bingung)

Eeeh... eeh... kami..

(Scene) Si Pemilik Museum yang berusaha mengakrabkan diri agar tidak menakuti Amzar dan Beril

(Camera Detail) Pria tersebut bertanya-tanya kepada Amzar dan Beril

PEMILIK MUSEUM

(Bertanya)

Tapi sepertinya kalia tertarik dengan tempat ini ya? Aku melihat kalian dan merasa takjub dengan ruangan tersebut.

AMZAR DAN BERIL

(Bingung)

Eeeh... Kita gak maksud buat ga sopan, pak.

(Scene) SiPemilik Museum berusaha untuk menghibur mereka

(Camera Detail) Adri yang berkeliling diruangan tersebut.

PEMILIK MUSEUM

(Menghibur)

Haha, tak apa-apa. Aku juga merasa tempat ini keren kok. Dulu aku juga sama seperti kalian. Aku juga mengerti serunya.

AMZAR DAN BERIL

(Bingung)

Eeeh.. Maafin kita pak.

(Scene) Pemilik Museum bercerita mengenai masa mudanya.

(Camera Detail) Close up Pemilik Museum

PEMILIK MUSEUM

(Bertanya)

Dulu tempat ini adalah tempat untuk membuat sebuah alat yang canggih. Aku adalah salah satu pekerjanya.

(Scene) *Menceritakan dirinya bekerja di ruangan tersebut.*

(Camera Detail) *Close up Pemilik Museum*

PEMILIK MUSEUM

(Bercerita)

Aku dulu disini karena permintaan dari ayahku yang ingin mengajakku untuk membuat sebuah alat teknologi yang canggih. Aku jelas tertarik karena itu impianku.

PEMILIK MUSEUM

(Bercerita)

Ayahku adalah seorang penemu dan pemilik museum ini, walau akhirnya ia mewariskan museumnya kepadaku. Namun semangatnya dia untuk berkarya tak pernah surut. Dia ingin membuat sebuah peralatan yang canggih untuk mengajak anak-anak agar giat merawat gigi.

PEMILIK MUSEUM

(Bercerita)

Dan pada akhirnya alat itu tercipta oleh aku dan ayahku. Ayahku sangat bangga, saking

*bangga dan senangnya ia tak sabar untuk
mencoba sendiri peragaan tersebut.*

PEMILIK MUSEUM

(Bercerita)

*Namun karena alat itu masih belum stabil,
Ayahku tersesat ke dalam sebuah dunia virtual
yang dibuat oleh kita dan hingga kini dia tak
kembali sadar.*

PEMILIK MUSEUM

(Bercerita)

*Maka dari itu, ruangan ini terpaksa tutup dan
jangan ada yang masuk ke sini. Tapi berhubung
kalian sudah masuk, kalian ku perbolehkan,
asal kalian juga jangan lama-lama di ruangan
ini.*

ADRI

(Takjub)

Waaah... APA ini??

(Scene) *Beril menoleh ke arah Adri yang sedaritadi tak
kunjung kelihatan. Adri sudah membawa sebuah kaca mata.
Beril, Amzar dan Pemilik Museum itu kaget dan panic.
Alat itu adalah alat yang dipakai oleh Ayah dari pemilik
museum tersebut*

(Camera Detail) *Beril melihat kaset yang tertancap di
konsol berkali-kali.*

ADRI

(Takjub)

*Ini apa ya? Seperti alat bermain, Apa ada
permainannya disini ya?? Aku coba deh.*

BERIL.

(Terdiam sambil memperingatkan)

ADRI, JANGAN PAKAI KACAMATANYA!!

(Scene) *Adri memakai kacamata dan terdiam langsung,
Beril yang bingung mencoba untuk bergegas ke Adri untuk
memastikan dia baik-baik saja.*

(Camera Detail) *Long shot*

BERIL.

(Panik)

ADRI! ADRII!! HEI, JANGAN BERCANDA ADRI!!

ADRIIII!

AMZAR.

(Panik)

Adri kok jadi gitu?! Kenapa?!

PEMILIK MUSEUM

(Panik dan serius)

*Itu kacamata yang membuat ayahku tidak
kembali lagi dari dunia nyata.*

PEMILIK MUSEUM

(Panik dan serius)

*Alat itu adalah simulator permainan video
game yang mengajarkan langsung ke otak dan
kesadarannya untuk mengerti akan pentingnya
kesehatan gigi. Namun alat itu masih belum*

stabil dan mungkin sekarang Adri berada di dunia simulator itu. Kemungkinan untuk kembalinya sangat kecil, mungkin Adri bernasib sama dengan ayahku sekarang.

BERIL DAN AMZAR.

(Panik)

OH TIDAK!

BERIL

(Panik)

Bagaimana ini?!

AMZAR.

(Panik)

Pasti ada cara untuk mengembalikan Adri

(Scene) *Amzar melihat dua kacamata yang sama. Lalu ada ide untuk memasuki dunia simulasi untuk mengembalikan Adri.*

(Camera Detail) *Amzar Melihat dua kacamata*

AMZAR.

(Panik)

Beril, pakai kacamata ini! Aku juga pakai, kita akan memasuki dunia simulasi itu!

BERIL

(Panik)

Tapi katanya kacamata itu masih rusak?! Gimana kalau kita juga ga bisa kembali?!

AMZAR.

(Panik)

Coba dulu aja! Kalau kita tidak mencoba kita tidak tahu bisa atau tidaknya! Kalau Adri tidak kembali, kita juga tidak kembali

PEMILIK MUSEUM

(Panik dan serius)

Hei, tunggu! Kalian jangan bertindak ceroboh!!

PEMILIK MUSEUM

(Panik dan serius)

Alat itu masih uji coba, dan kalian sudah lihat sendiri kalau alat itu masih ada kesalahan. Kalau kalian makai juga, kalian juga bernasib sama dengan ayahku dan Adri!

AMZAR.

(Panik)

... Tapi Adri adalah adikku. Dan aku bertanggung jawab dengan adiku. Aku harus mengembalikan dia ke dunia nyata bagaimanapun caranya. Beril, Ayo!!

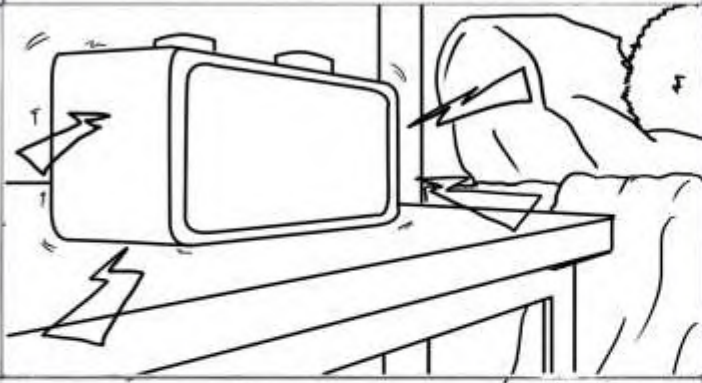

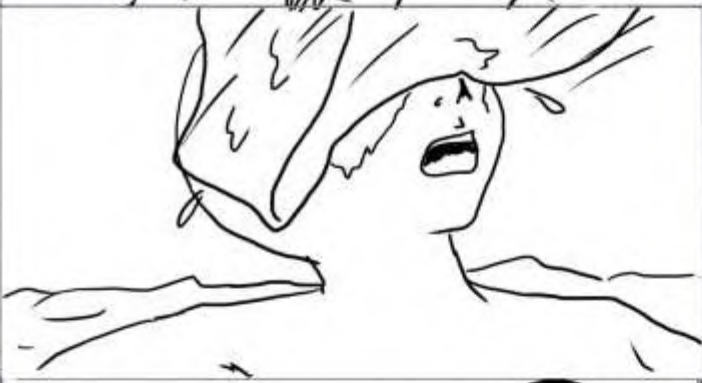
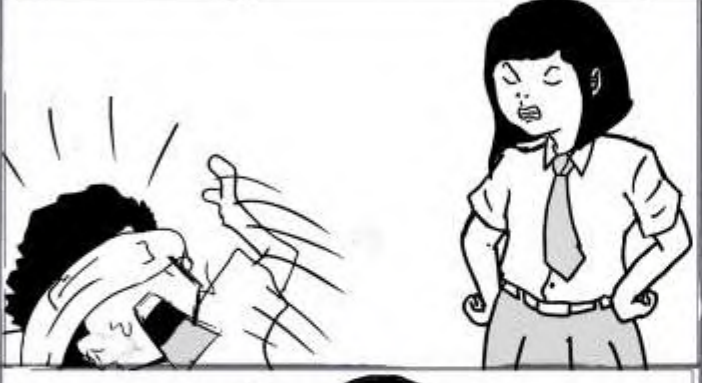
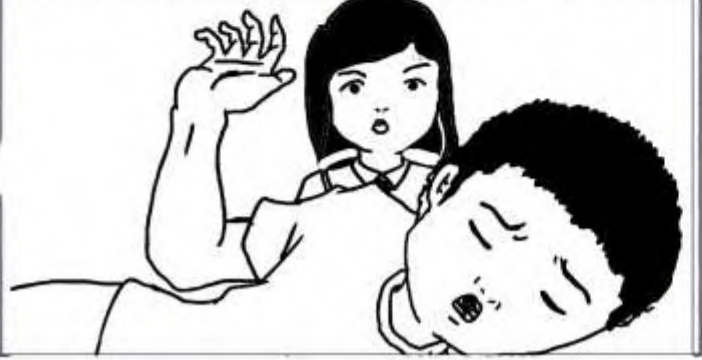
(Scene) Amzar dan Beril memakai kaca mata tersebut, walau Pemilik Museum mencoba untuk menghalangi. Namun aksinya sia-sia karena mereka sudah memakai dan berada di dunia simulasi sekarang.

(Camera Detail) Beril melihat kaset yang tertancap di konsol berkali-kali.

BERSAMBUNG EPISODE 2 ADRI AT THE UNDERMOUTH WORLD

PAGE	SCENE / PROJECT	EPISODE TITLE	CODE
1			

BRIT & SCOTT/2021/001

SCENE	CHARACTER	BACKGROUND	SOUND EFFECTS	ACTION - CHARACTER NOTES	ANALYSIS
					
				INT. EXT. - DAY NIGHT	
					
				INT. EXT. - DAY NIGHT	
					
				INT. EXT. - DAY NIGHT	
					
				INT. EXT. - DAY NIGHT	
					
				INT. EXT. - DAY NIGHT	

STORYBOARD MADE BY BRITANICA FILMS STORYBOARDING.COM - PERMISSION GRANTED BY BRITANICA FILMS STORYBOARDING.COM - PERSONAL USE ONLY

Page	SCENE / PROJECT	EPISODE TITLE	DATE
1			


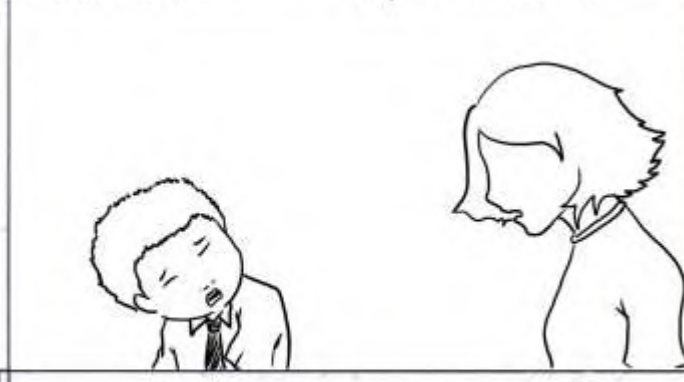

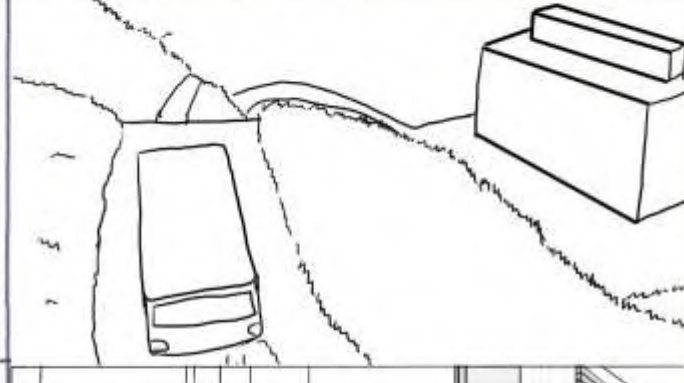

DRAW & PLACE SCENE HERE

SCENE	LEFT / CHARACTER / OBJECT / ACTION	RIGHT / DIALOGUE / ACTION	REMARK
			
			
			
			
			

STORYBOARD DESIGNED BY ANIMAGINATIONPRO.COM - PERMISSION GRANTED TO PHOTOGRAPH FOR OFFICIAL AND/OR PERSONAL USE. THANKS!

PAGE	SERIES - PROJECT	EPISODE TITLE	ITEM
1			


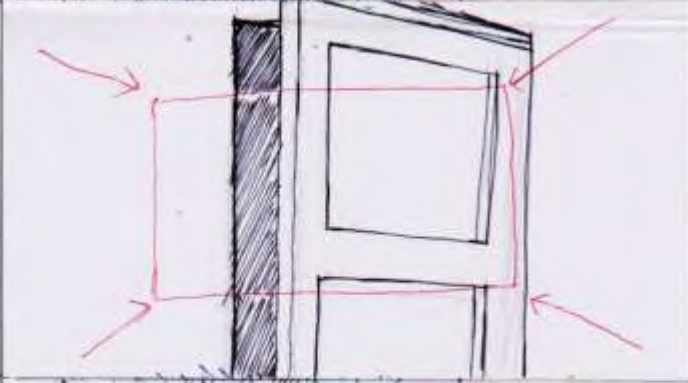

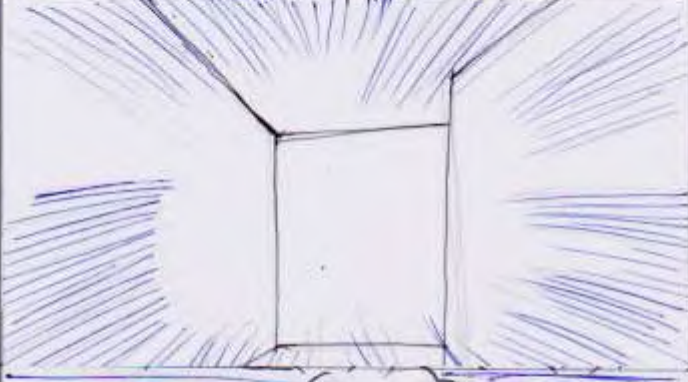

PHASE 2: VISUALIZATION

SCENE	LAYOUT - INTERVIEW - SUBJECT SATUR BLUE	ACTION - TALKING - WHITE	NOTES
			INT. SET - DAY - NIGHT
			INT. SET - DAY - NIGHT
			INT. SET - DAY - NIGHT
			INT. SET - DAY - NIGHT
			INT. SET - DAY - NIGHT

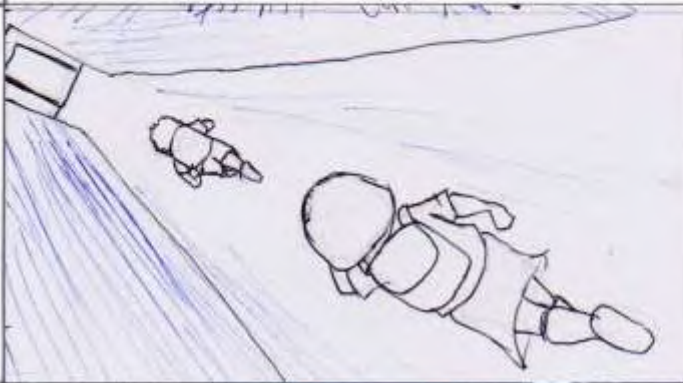
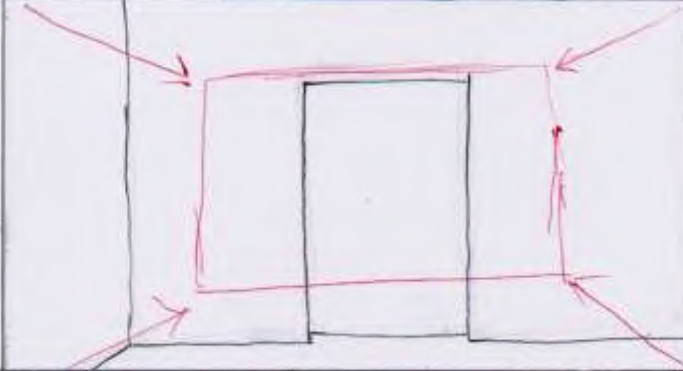
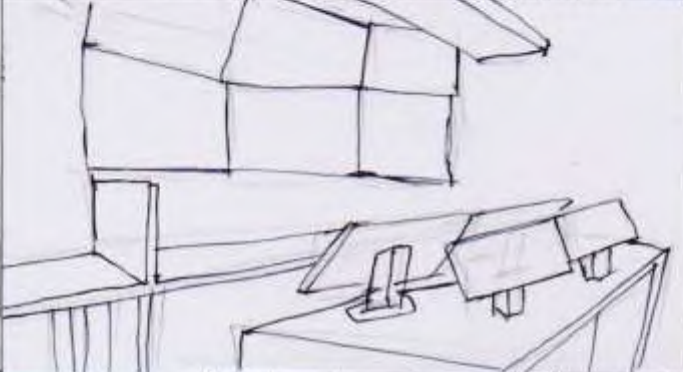
STAFFORDSHIRE COUNTY COUNCIL - COMMUNITY DEVELOPMENT DEPARTMENT - INFORMATION SERVICES - PHOTOGRAPHY FOR OFFICIAL - ACTION PERSONAL USE - 2010/11

PAGE	SCENE / PROJECT	EPISODE TITLE	SCENE
1			

WALT & POKE (10/10/10)






SCENE	LAYOUT / STORYBOARD / SCRIPT DATES ETC	ACTION / DIALOGUE / MUSIC	THUMBNAIL
			
			
			
			
			

STORYBOARD BUILT BY REDUCEDVIBES.COM - STORYBOARD JAMMER IS THE COPY FOR CREATING YOUR PERSONAL USE. 10/10/10

SCENE	LOCATION - SCENE NAME - SUBJECT & ACTION	ACTIONS - DIALOGUE - MESSAGES	THOUGHTS
		INT. EXT. - DAY - NIGHT	
		INT. EXT. - DAY - NIGHT	
		INT. EXT. - DAY - NIGHT	
		INT. EXT. - DAY - NIGHT	
		INT. EXT. - DAY - NIGHT	






PAGE	SCENE / PROJECT	EPISODE TITLE	DATE
1			

VIDEO & PHOTO LOGS

SCENE	LOCATION - SET/SCREEN - ARTIST'S NAME & E	ACTION - DIALOGUE - SOUND	STORYLINE
		INT. EXT. / DAY / NIGHT	
		INT. EXT. / DAY / NIGHT	
		INT. EXT. / DAY / NIGHT	
		INT. EXT. / DAY / NIGHT	
		INT. EXT. / DAY / NIGHT	

PAGE	SCENE / PROJECT	EPISODE / TITLE	DATE
1			






SCENE & PLACE STAGING

SCENE	SCENE / PROJECT - SCENE / PROJECT - SCENE / PROJECT	PICTURE - SCENE / PROJECT - SCENE / PROJECT	SCENE / PROJECT
			
			
			
			
			

© 2014 BY MICHIGAN STATE UNIVERSITY. ALL RIGHTS RESERVED. THIS DOCUMENT IS FOR EDUCATIONAL PURPOSES ONLY.

PAGE	SCENE / PROJECT	EPISODE TITLE	TEAM
1			






SCENE & PLACE (ONLY WHEN)

SCENE	LEFT: STORYBOARD - VISUAL ACTION & C.	RIGHT: Dialogue - ACTION	CHARACTER
			
			
			
			
			

*STORYBOARD BUILT BY STORYBOARDPRO. DESIGNSHOP.COM - PERMISSION GRANTED TO PHOTOCOPY FOR ORIGINAL AND LOW PERKINGING AND SALES

Page	SCENE / PRODUCT	SCENE TITLE	CODE
1			






©2004 & 2005 Universal

SCENE	CHARACTER - ACTION - DIALOGUE - REACTION	ACTION - DIALOGUE - REACTION	REMARKS
			
			
			
			
			

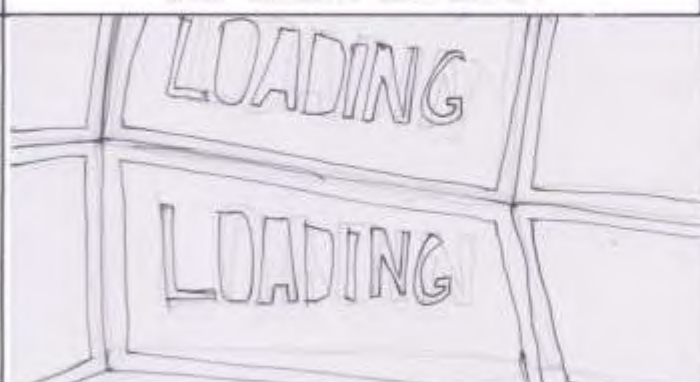
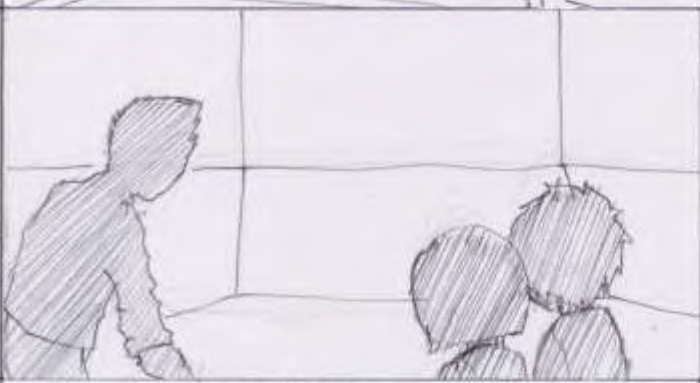


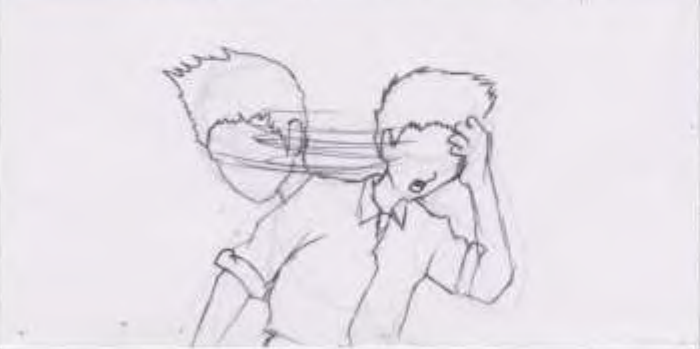
UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A UNIVERSAL PICTURES PRODUCTION A FILM BY JAMES M. HENSON "THE MONUMENTS MEN" CASTING BY JAMES M. HENSON COSTUME DESIGNER JAMES M. HENSON PRODUCTION DESIGNER JAMES M. HENSON EXECUTIVE PRODUCERS JAMES M. HENSON PRODUCED BY JAMES M. HENSON WRITTEN BY JAMES M. HENSON DIRECTED BY JAMES M. HENSON

PAGE	SCENE / PROJECT	SCENE TITLE	DATE
1			



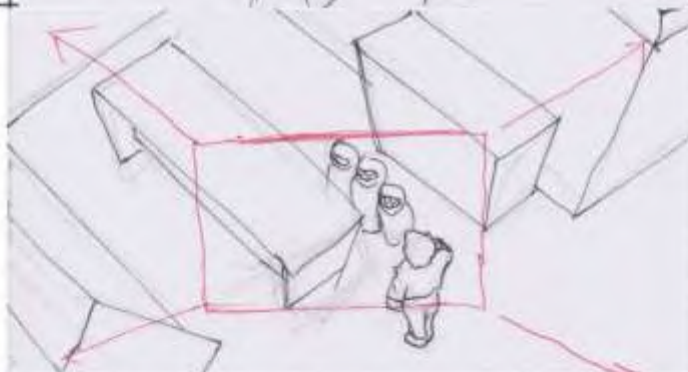


Scene & Panel Number

SCENE	SHOT / WIDE / CLOSE UP	ACTION / DIALOGUE / SOUND	PANEL
		INT. EXT. 1 1200 1200	
		EXT. INT. 2 1200 1200	
		INT. EXT. 3 1200 1200	
		INT. EXT. 4 1200 1200	
		INT. EXT. 5 1200 1200	

©2000-2001 by Universal Studios. All Rights Reserved. This is a work of fiction. All other names and characters are the property of their respective owners.

PAGE	SCENE / PROJECT	EPISODE TITLE	CODE	SCENE & PLACE (CONTINUED)
1				
SCENE	LOCATION	DESCRIPTION	ACTION / CHARACTER / NOTES	REMARKS
				
				
				
				
				

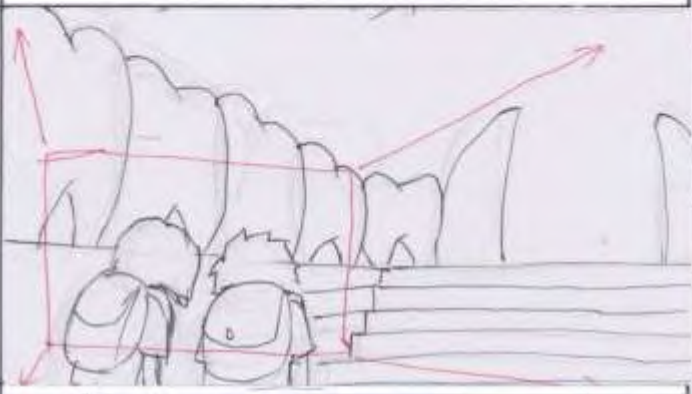




Storyboard created by PETER VOLLMER, ARCHAETACT.COM. PERMISSION GRANTED TO PETER VOLLMER FOR ARTISTICAL AND/OR PERSONAL USE. (2021)

YEAR	LEARNING PROJECT	SPRING TITLE	CODE	TABLE & SPACE GUIDELINES
1				
SCENE	LEARNING - SCENARIOS, STORY, & ACTION	ACTION - DIALOGUE - NOTES	CHARACTER	
		INT. KAT - DAY - 1000000		
		INT. KAT - DAY - 1000000		
		INT. KAT - DAY - 1000000		
		INT. KAT - DAY - 1000000		
		INT. KAT - DAY - 1000000		

UNOFFICIAL WORK BY FANARTISTS/ILLUSTRATORS. THIS IS NOT AN OFFICIAL WORK OF THE UNIVERSITY OF CALIFORNIA, BERKELEY. IT IS A FAN-MADE WORK.

WEEK	SERIES - PROJECT	EPISODE TITLE	YEAR
1			

FRAME & SPACE VISIONING

SCENE	SUBJECT - MEANS/PATH - ACTION/REACTION/STATE	ACTION - DIALOGUE - MOTION	ASPECTS
			
			
			
			
			

© 2010 Pixar Animation Studios. All rights reserved. Pixar and the characters herein are trademarks of Pixar Animation Studios. All other trademarks are the property of their respective owners.

TABLE	TABLES / PROJECT	TABLES TYPE	CODE
1			

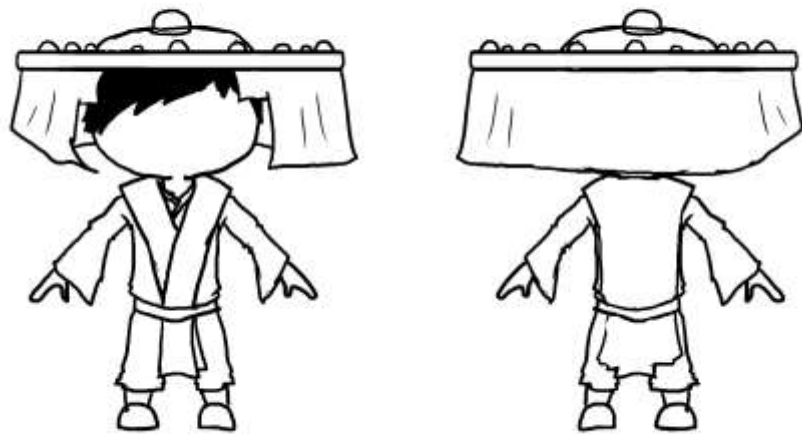
FRONT & BACK COVER SHEET

SCENE	INTRO - INTRODUCTION - ADULT KIDS BLK	ACTION - SCENE - NOTES	REMARKS
	<div>EPISODE I</div> <div>END</div>		
		INT - EXT - DAY - NIGHT	
		INT - EXT - DAY - NIGHT	
		INT - EXT - DAY - NIGHT	
		INT - EXT - DAY - NIGHT	
		INT - EXT - DAY - NIGHT	
		INT - EXT - DAY - NIGHT	

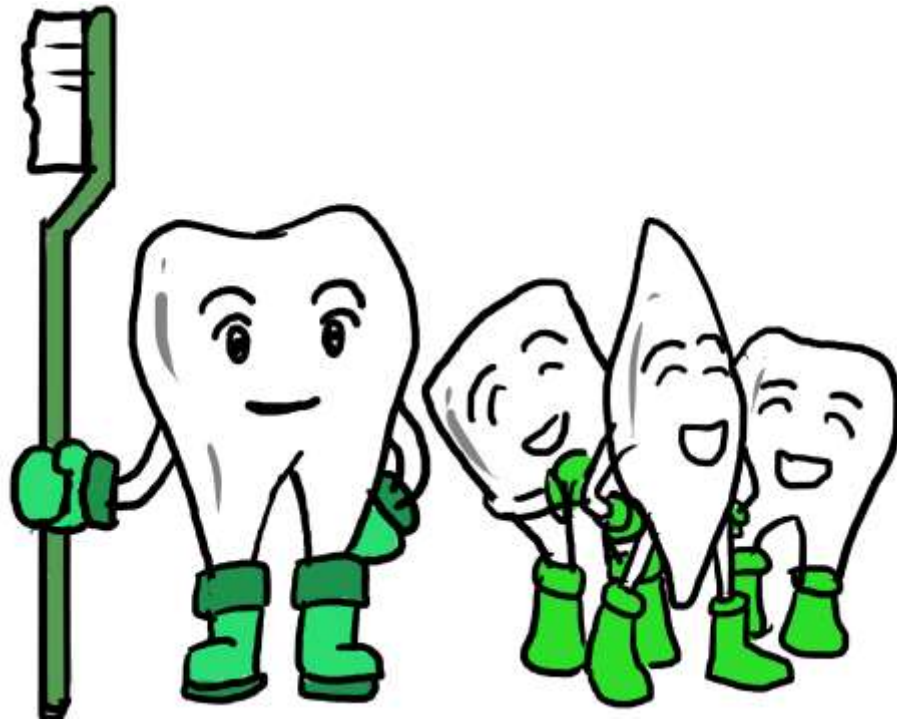
LAMPIRAN



Lampiran1



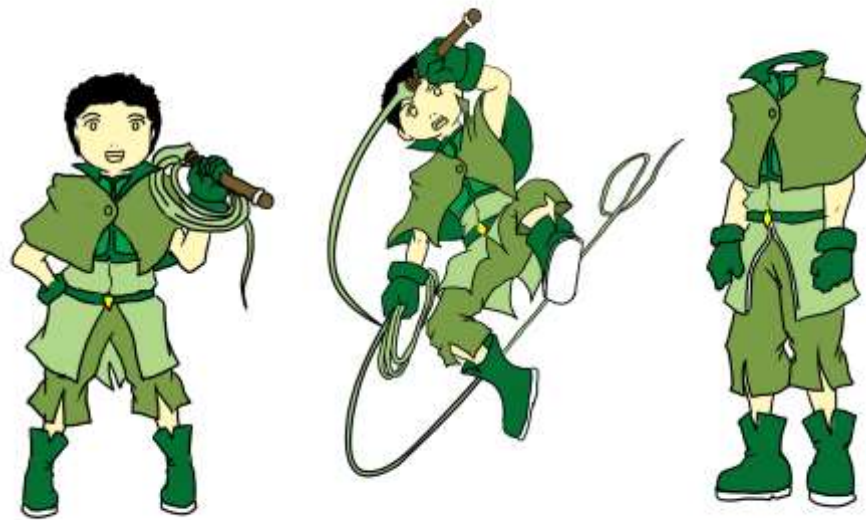
Lampiran 2



Lampiran 3



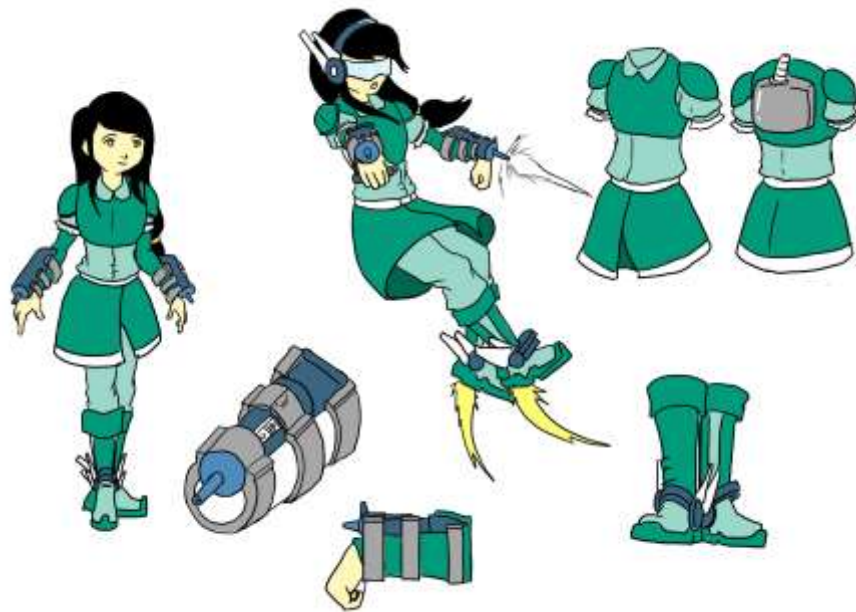
Lampiran 4



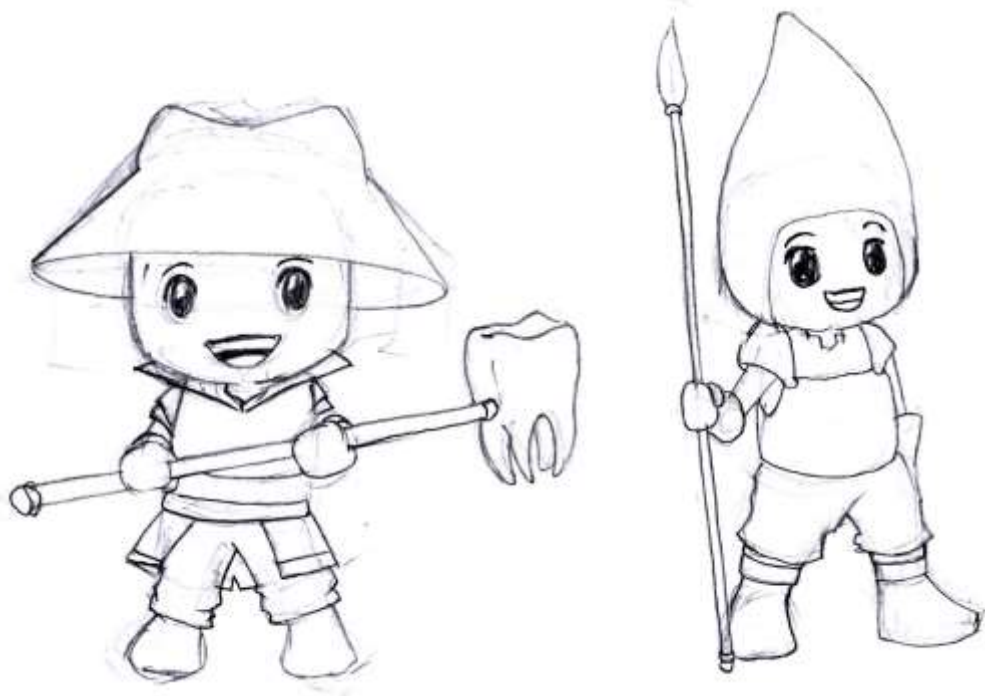
Lampiran 5



Lampiran 6



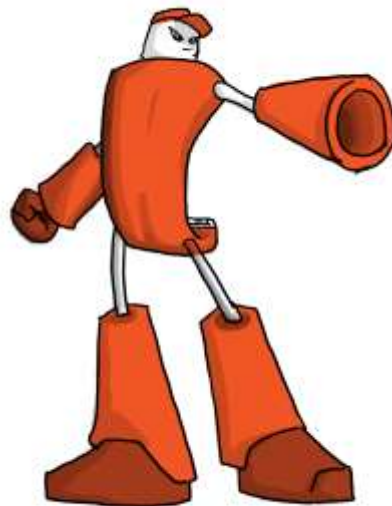
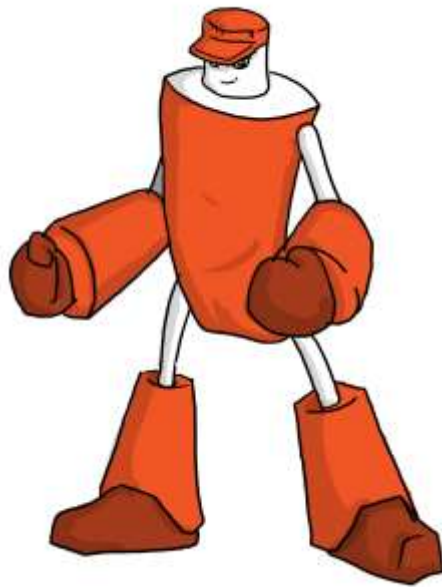
Lampiran 7



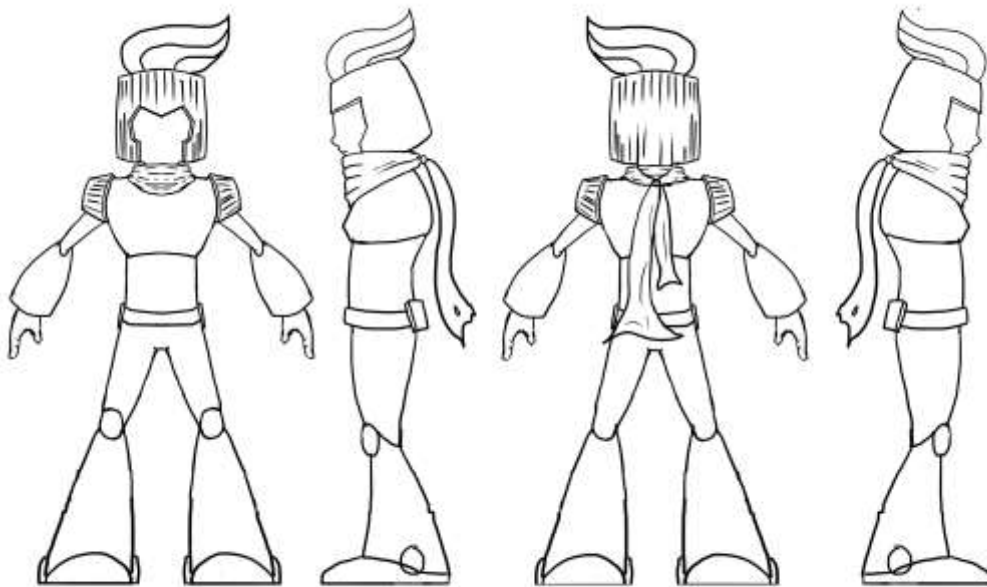
Lampiran8



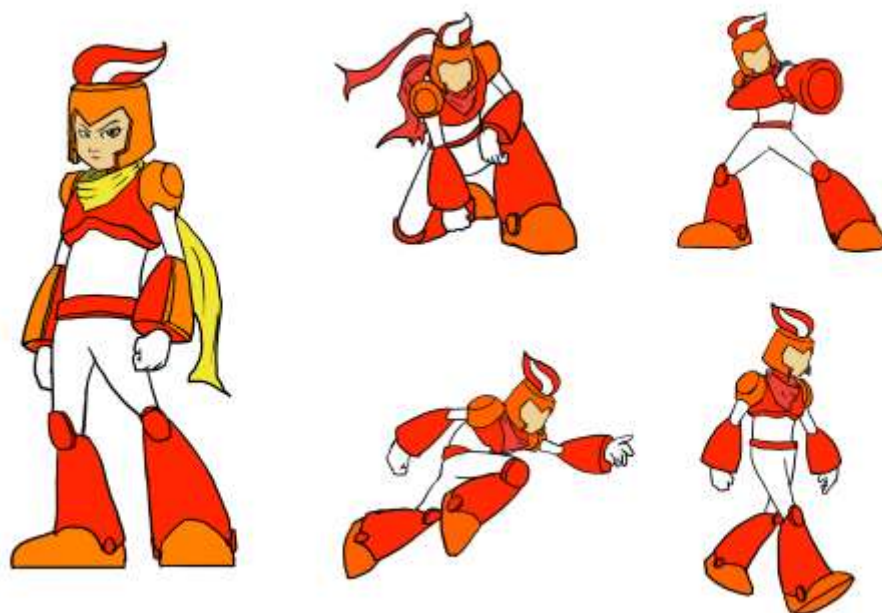
Lampiran9



Lampiran 10



Lampiran 11



Lampiran 12

Sekolah



Kostum 1



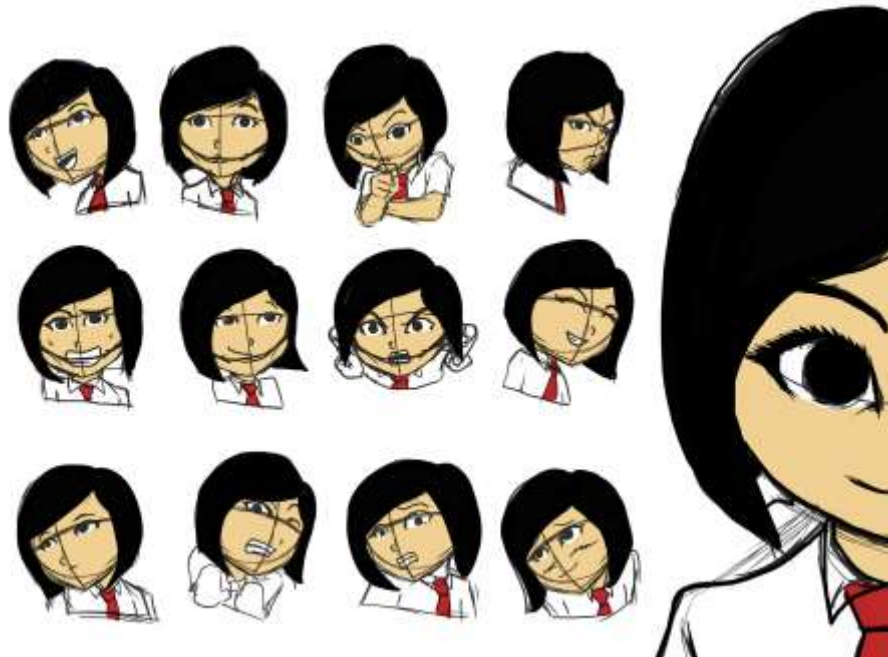
Kostum 2



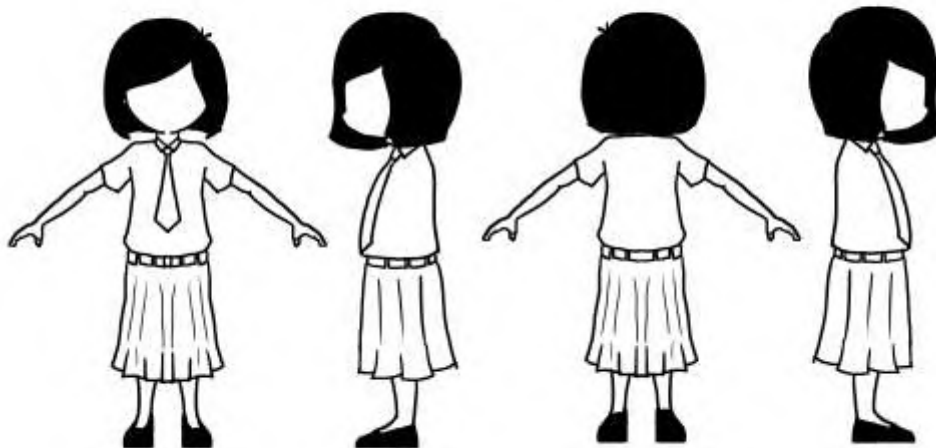
Lampiran 13



Lampiran 14



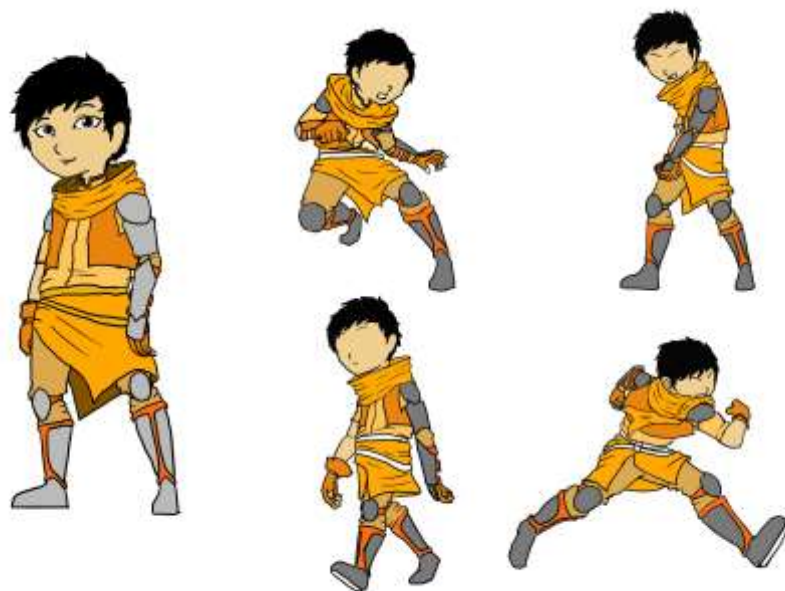
Lampiran 15



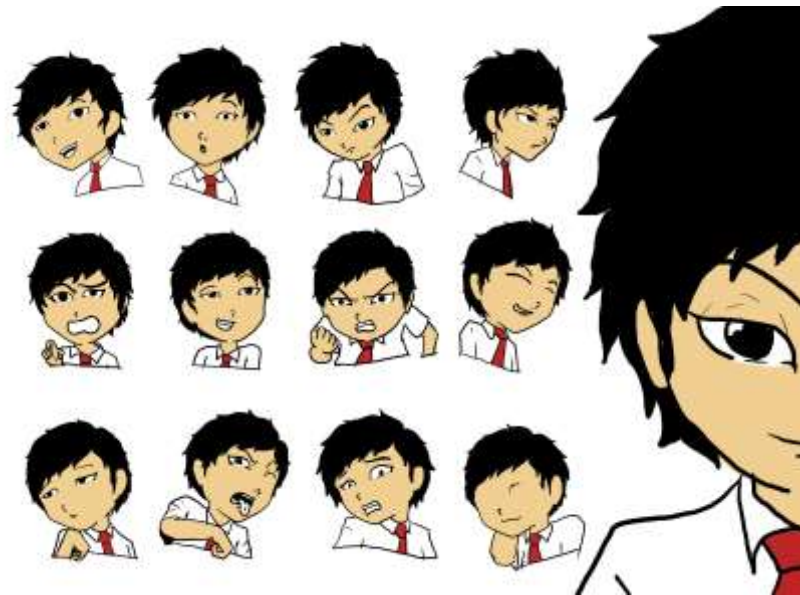
Lampiran 16



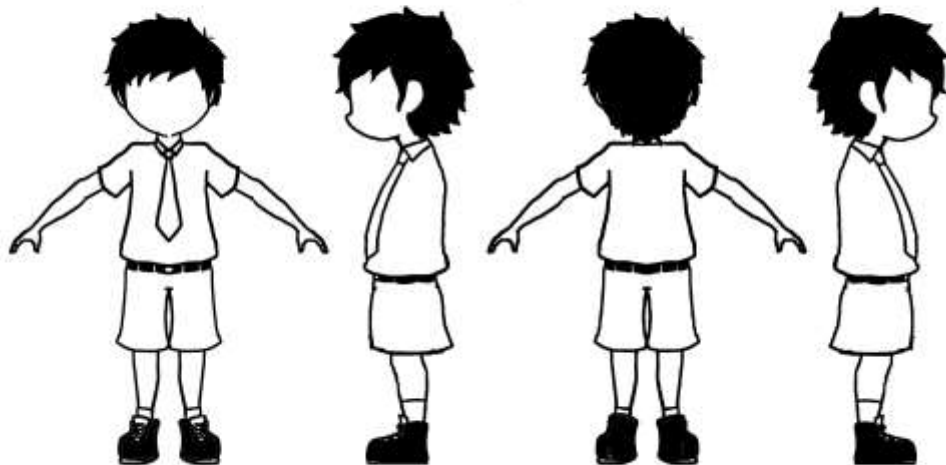
Lampiran 17



Lampiran18



Lampiran 19



Lampiran 20

Sekolah



Kostum 1



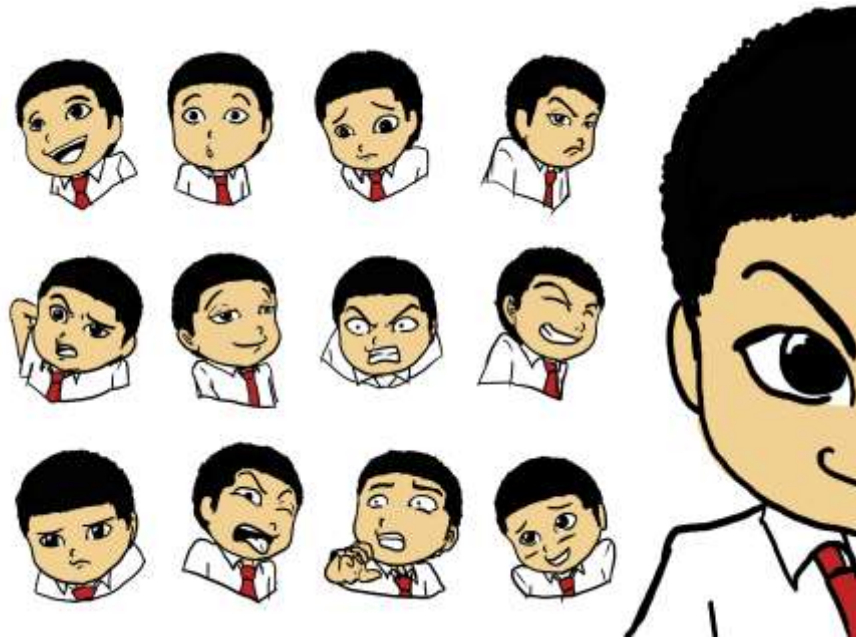
Kostum 2



Lampiran 21



Lampiran 22



Lampiran23



Lampiran 24

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Kesehatan RI ,2014,Direktoret Jenderal Bina Upaya Kesehatan
Profil Pelayanan kesehatan Gigi dan Mulut

Chairanna. Ida, 2015, Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Media Komik
Terhadap Perubahan Tingkat Kebersihan Gigi dan Mulut, Surabaya,
Kemenkes

Djalle. Zaharuddin G, 2007, The Making fo 3D Animation Movies, Bandung,
Informatika

Tillman. Bryan, 2011, Creative Character Design, San Francisco, Focal Press
Green. Phil, 2010, Color Management, London College of
Communication, Wiley

Dr. H, Syamsu Yusuf LN., M.Pd, 2004, Psikologi Perkembangann Anak dan
Remaja, Bandung,, Remaja Rosdakarya

Sugihartono, Agung, Basnendar Herry Priilosadoso Ranang, and Asmoro Nurhadi.
"Animasi Kartun. Dari Analog Sampai Digital." *Jakarta: Indeks*
(2010).

Jasontams, 3D Production Pipeline, 16 Maret
2014<http://www.upcomingvfxmovies.com/2014/03/3d-production-pipeline-pixar-vs-dreamworks/>

Heru, Proses Pembuatan Animasi, 20 Juni 2015, <http://enspirestudio.co.id/proses-pembuatan-animasi/>

BIODATA DIRI



Afrizal Amri Rahman adalah Nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua Ir. Hj. Syaiful Qirom dan drg. Hj. Ida Chairanna Mahirawati, Mkes. Sebagai anak ke tiga dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Kecamatan Rungkut, kota Surabaya pada tanggal 19 Juli 1994. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDI Al-Hikmah Surabaya (*lulus tahun 2006*), melanjutkan ke SMP IPIEMS Surabaya (*lulus tahun 2009*) dan SMK IPIEMS Surabaya (*lulus tahun 2012*), hingga akhirnya mampu menempuh masa kuliah di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan jurusan Desain Produk Industri Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Penulis juga aktif di dunia industry kreatif, Animasi. Dalam dunia Industri kreatif, penulis aktif dalam membuat beberapa karya animasi yang telah dikeluarkan dari hasil pruyek bersama dengan pihak yang bersangkutan untuk kerja sama. Penulis pula telah memiliki tim konsultan animasi Cresentlab Animation dan membina tim animasi dari siswa SMK 12 Konco Plek Production yang sudah mengerjakan beberapa proyek baik dari perseorangan hingga kerjasama antar perusahaan kecil menengah.

Hingga kini, penulis tetap aktif dalam menjalankan bisnis dan karya dalam industry kreatif. Dan telah menjadi seorang mentor di sebuah kursus animasi di Surabaya *Animotion Academy*.

Akhir kata dalam penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Animasi Serial 3 Dimensi Tentang Kesehatan Gigi ‘Adri at the Undermouth World’ untuk Siswa Sekolah Dasar.**